USER'S MANUAL

『西風のラプソディ』ユーザーズマニュアル

Falcom®
NIHON FALCOM CORPORATION

西風の狂詩曲
ラプソディ
The Rhapsody of Zephyr

Contents

第1章　西風（にしかぜ）の狂詩曲（ラプソディ）の世界

第2章　プレイングマニュアル

第3章　トラブルシューティング

第1章

西風の狂詩曲の世界

CHAPTER 1 : World Of "Zephyr's Rhapsody"

Ⅰ.物語の背景

アンタリア大陸全土を巻き込んだ「創世紀戦争」の終結より半世紀が過ぎようとしていた。いまでは当時の出来事を知る者も少なくなり、この忌まわしい戦いの記憶は、人々の心から徐々に消え去りつつあった。

創世紀戦争で統率者「黒太子」カール・スタイナーを失ったゲイシル帝国とダークアーマー西方連合は、その広大な領土を支えきれなくなり、崩壊。帝国の領地は、復興したシルバーアロー勢力によって分割され、各地方に領主を配置した自治領体制が確立した。こうしてアンタリアは急速に安定していった。

・・・が、その安定も長くは続かなかった。

復興後、強力な結束を維持していたシルバーアロー連合であったが、突如、東方航路より異民族テュル帝国が襲来。極東の宗教国家アスタニアが滅亡したのをきっかけに状況は一変した。テュル帝国軍に対し、連合の盟主であるペンドラゴン王国は全軍で応戦したが、アスタニアの地に足場を固めたテュル帝国に苦戦を強いられた。長期戦を余儀なくされたシルバーアロー各国は、その国力を徐々に衰退させていき、連合は瓦解寸前にまで追い込まれることになったのである。
そして、これら東方の混乱に呼応するかのように、旧帝国領でも領主同士の権力争いが表面化していった。

帝国の民は切望した。黒太子の栄光を再現してくれる英雄の出現を。

そんななか、旧帝国領を統一しゲイシル帝国を再興しようとする者が現れた。彼の名はチェザレ・ボルジア。新たな教義「帝国主神教」を掲げ、枢機卿として旧帝国領で絶大な影響力を持つに至った人物である。人々は、チェザレ枢機卿こそが黒太子の再来であると信じた。しかし、帝国領の実権を握った彼が始めたことは、意見の違う者を異端者として容赦なく弾圧することであった。

アンタリアは再び暗黒の時代を迎えようとしていた・・・。

アンタリアの地理

ドラゴンブレス山脈(Great Range of Dragonbreath)

　大陸の西端を縦に走る大山脈。大部分が旧ゲイシル帝国領に属するが、北方の特に険しい地域には殆ど人は住んでいない。火山活動が活発であるため、"竜の息"という名がついた。

トゥリシス砂漠(Desert of Trisis)

　大陸の中央から西部に向かって広がる砂漠。大部分がトゥリシス帝国の領土であるが、実際に統治されているのはごく狭い範囲である。東西を結ぶ陸の交易路ともなっている。

マーメニアン海(Mermanian Ocean)

　大陸の南に広がる海域。東の貿易港ダカマを中心に海上貿易がさかんである。反面、貿易船を狙う海賊の活動も活発である。

オスキル山脈(Osckill Range)

　大陸を東西に分かつ山脈。西にビフロスト公国、東にカーチス王国、そして南にペンドラゴン王国がある。

アンタリアの国家

旧帝国領(Domminions)

大陸西端、かつての大陸覇者・黒太子が統治していたゲイシル帝国が元になっている。創世紀戦争後、黒太子が征服した土地は解放され、残るゲイシル帝国本土は復興したシルバーアロー連合によって各地方ごとに分割された。分割された土地にはそれぞれ領主が置かれ、自治領制となっている。これら自治領はまとめて旧帝国領と呼ばれた。近年では、帝国主神教とチェザレ枢機卿の台頭により、帝国の再統一が進みつつある。

トゥリシス帝国(Trisis)

大陸中央から西側にかけて広がるトゥリシス砂漠を本拠とする帝国。国土の殆どが砂漠であるため土地は豊かではないが、東西を結ぶ交易と傭兵により編成される強大な軍隊が国力を維持している。

サイラップス(Cyrupps)

トゥリシスとペンドラゴンの間に位置する貿易都市国家。土地も豊かで、陸・海の交易も盛んである。その莫大な富と戦略的地理条件により、過去幾度となく西側勢力の侵略にあっているが、ペンドラゴン王国の強力な後押しにより、独立を維持している。ペンドラゴンの庇護下にあるものの、シルバーアロー連合には加わらずに中立の姿勢を保っている。

ビフロスト公国(Bifrost)

大陸北方の山岳地帯に広がる大国。国力は軍事面も含めて安定しているため、東西のどちらの勢力にも属さず中立を維持している。国土自体が天然の要害であり、侵略された歴史は殆ど無い。

ペンドラゴン王国(Pandragon)

創世紀戦争の英雄・聖王ラシッドが統治する東の大国。覇王・黒太子によって一度は滅ぼされたが、創世紀戦争後、復興を果たした。シルバーアロー連合の盟主で、強大な国力と軍事力を誇っていたが、隣国アスタニアを征服した異民族のテュル帝国との間で戦争が続いており、豊かだった国力にも翳りが見えはじめている。

アンタリアの文化

神学(Theology)

古くからアンタリアでは神々の学問が重要視されてきた。主に魔法などの力の源として考えられていたからである。しかし、旧帝国領では創世紀戦争後、それまで信仰されてきた13暗黒神に変わって帝国主神教が浸透し、暗黒神や古い神々に関する書物の多くが隠蔽、または処分された。

12主神
・至高神プライオス(Prios of the One)
・太陽のビスバデン(Bisbaden of Sun)
・地のラエビウス(Laebius of Land)
・知恵のオブスキュラ(Obscura of Wisdom)
・戦のシャクバリ(Shakbari of War)
・風のビドゴシュゼ(Bidgosuge of Wind)
・火のエルガメネス(Ergamenes of Fire)
・稲妻のカラト(Karat of Lightning)
・正義のディエネ(Diene of the Right)
・建造のアトレウス(Atreus of Construction)
・慈悲のアビドス(Abidos of Mercy)
・愛情のエルギヤス(Ergiyas of Devotion)

13暗黒神
・混沌のデイモス(Deimos of Chaos)
・月のディアブロ(Diablo of Moon)
・海のイスキンデルン(Iskinderum of Ocean)
・雲のラマン(Laman of Cloud)
・死のドネフロジス(Donefroges of Death)
・生贄のアルハスマ(Arhasma of Sacrifice)
・傲慢のヴァローネ(Vallone of Arrogance)
・水のユゲネア(Yugenea of Water)
・病のティリベル(Tiribelle of Disease)
・陰謀のベラモード(Beramode of Conspiracy)
・紛争のオバディア(Obadia of Dispute)
・破滅のユスタシア(Yustacia of Destruction)
・毒のイシュバイク(Ishbike of Poison)

魔法(Magic)

アンタリアにおいて、魔法は特別な制約などなくても誰もが行使できる力として日常にも深く関わっている。だが、戦闘に使われるような強いエネルギーを必要とする特別な魔法は、相応の強い精神力と体力を必要とするため、修行と鍛錬を積むことが必要である。よって、戦闘用などの特殊魔法は一般には使われない。

技術(Technorogy)

アンタリアでは、一般の生活における技術水準は低く、素朴であるとさえいえるが、こと軍事技術に関しては異様な高さを誇っている。これはアンタリアの歴史そのものが戦争の歴史でもあり、また各地に遺された古代遺跡から発掘された魔装機などの超技術に関する研究が、各国で盛んなためでもある。しかし、これら超古代技術の原理は、根本的にはいまだに解明されておらず、実生活上で活用されることは殆どない。近年では銃火器が各国の軍隊に普及してきている。

II. キャラクター

シラノ・バーンスタイン（34）

CyranoBernstein

本編の主人公。ゲイシル帝国の名門貴族の出身で、帝国学術院の優れた学者でもあった。19歳の時、半世紀前の大戦「創世紀戦争」に関連した禁書『創世紀戦秘録』を研究したため、悪魔崇拝の汚名を被ったまま終身刑となり、インフェルノ監獄に投獄される。14年間監獄で強制労働させられた後、革命軍「ゼフィールファルコン」による監獄襲撃の際に脱獄に成功し、以後、自分を陥れた者たちに対する復讐を誓い行動を開始する。

メルセデス・ボルジア（35）

MercedesBorgia

シラノの婚約者だった女性。シラノとは相思相愛であったが、彼が終身刑になって間もなく、ローエンの領主であるフレデリック卿と結婚した。

（イラストは20歳当時）

シラノを取り巻く人々

クラウジビッツ(20)
Cleusewitz

帝国革命軍「ゼフィールファルコン」の軍師で、組織運営も彼がこなしている。優れた兵法家であり、若いながらも様々な戦術に精通している。また、帝国内でも賢者として知られている。

ロベルト・デ・メディチ(27)
Roberto de Meditch

ゼフィールファルコンの第一部隊隊長。革命軍のカリスマ的存在で、統率者。かつての帝国七勇士の一人カシュタルの弟子で、帝国流剣法の正統継承者である。正義感が極めて強く、「人助けが趣味」と称されるほど。

シラノを取り巻く人々

イザベル・リプニッツ (24)
Isabele Lipnetz

ゼフィールファルコンの第二部隊隊長。規律に厳しく落ち着いた女性で、革命軍の引き締め役。槍の使い手。

リデル・ハード (22)
Rhidel Hard

ゼフィールファルコン第三部隊隊長。メディチの弟分で、常に前線で戦っている。猪突猛進型の荒っぽい性格の持ち主。武器は槍を扱う。

カーナ・ミラノビッチ（19）
Kana Milanovich

ゼフィールファルコンの第四部隊隊長。隊長内で一番若く、明朗活発な娘で、革命軍のムードメーカーでもある。拳銃の使い手。

エスメラルダ（23）
Esmeralda

旧帝国領のひとつ「プリトリア」の巫女医。神の愛を説き、神聖魔法で病人やけが人を癒す慈善活動をしている。人々に深く尊敬されており、帝国内でも「聖女」と謳われている。

シラノを取り巻く人々

シルバーナ(26)

CaptainSilverna

　マーメニアン海の女海賊。
大の男たちを手下に従え大海原を
駆け回っている。仁義に厚い性格で、
完璧な姉御肌だが、自分より強い者に
憧れている。

クリス(14)

Chris

　立場の弱い民衆を手助けするために旧
帝国領を旅している少年。若いながら拳
銃の使い手である。

チェザレ・ボルジア(72)

Cesare Borgia

「帝国主神教」の教主であり、帝国唯一の枢機卿。その強い権限をもって、旧帝国領全体に対して、宗教の側面から政治を取り仕切っている。帝国の完全統一を掲げ本格的に動き出した。逆らう者には容赦無く弾圧に踏み切る冷酷さと、決断力を持っている。

アルフレッド・フレデリック(39)

Alfred Prederic

旧帝国領ローエンの領主で、帝国正規軍の最高指揮官。知勇を兼ね備えた将軍で、民からの信頼も厚い。メルセデスの夫である。

シラノを取り巻く人々

ルーベン(32)

Rueben

　シラノの幼馴染で兄弟のように仲が良かったが、裁判でシラノに不利な証言をして裏切った。

(イラストは17歳当時)

イスカリオット(34)

Iscariot

　帝国学術院でシラノと共に学んだ友人。親友であったが、裁判で偽証してシラノを陥れた。

(イラストは19歳当時)

奇傑ホースト(?)

Hoiste

　悪徳領主のみを狙う、謎の怪盗。素性は全くの謎の人物だが、ゼフィールファルコンの行動と重なることがある。

Ⅲ. 用語説明

アンタリア(Antaria)

物語の舞台となる大陸。 正確にはアンタリア大陸西部が舞台である。

創世紀戦争(The War of Genesis)

半世紀ほど前のアンタリア大陸における、世界の存亡をかけた、人類と神々による未曾有の大戦。黒太子カール・スタイナーと聖王ラシッド・ペンドラゴン等の活躍で、人類の勝利で幕を閉じた。

黒太子(Karl Styner)

本名をカール・スタイナー。ゲイシル帝国皇太子で実質的な統率者であった。ダークアーマー西方連合を統一した英雄であり、さらにアンタリアのほぼ全域を征服した伝説的覇者。戦略・戦術の天才で、「斜線隊形」という戦法を編み出した。魔装機「アース・メビウス」を駆り、手には魔剣「アシュラ」を携えていた。剣豪としても有名で、四大剣士の一人でもあった。創世紀戦争の折りに謎の失踪を遂げ、その影響で大帝国は崩壊した。

ダークアーマー西部連合(Dark Armor)

13暗黒神の宗教圏である「ゲイシル (Gaysir)」「トゥリシス (Trisis)」「ガラード(Garad)」の三カ国による、アンタリア西部連合。黒太子の統一によって一つの帝国となったが、彼の失踪によって瓦解したままになっている。

シルバーアロー東方諸国連合(Silver Arrow)

12主神の宗教圏である「ペンドラゴン(Pandragon)」「アスタニア(Astania)」「ダガール(Dagal)」「カーチス(Cutis)」の四カ国によるアンタリア東方諸国連合。かつて黒太子によって征服されたが、ゲイシル帝国が崩壊した後、復興した。現在は東方航路から侵略してきた「テュル帝国」によってアスタニアは滅亡、ペンドラゴンとの間で戦争が続いている。

テュル帝国(Empire Toru)

東方航路からアンタリアに侵攻してきた異民族国家。アスタニアを滅ぼし、その地を地盤として、現在ペンドラゴン王国と交戦中。後に「50年戦争」と呼ばれる戦いである。

帝国主神教(Empire Goddism)

チェザレ枢機卿が「主神教」から発展させた教義。崩壊後の帝国領にあっという間に浸透し、チェザレが実権を握るとともに、事実上帝国の国教となった。

魔装機(Mech Armored Golem)
古い時代に造られた、魔力によって駆動する人型の戦闘機。人間が搭乗して操縦する。代表的な魔装機として以下の3機が挙げられる。
・ビフロストが発掘した「アース・カノン」。
・黒太子が駆っていた「アース・メビウス」。
・ペンドラゴンの白い魔装機「アロン・ダイト」。

最強四剣士(Four Great Swordsmen)
創世紀戦争当時から一般に知られている剣豪4人への称号。
・黒太子カール・スタイナー
・帝国一の剣士カルス将軍
・ペンドラゴンの聖王ラシッド
・放浪の剣士クロウ

創世紀戦秘録(The Secret Memoir of Genesis War)
賢者ギシュネが記した創世紀戦争に関する戦史。暗黒神や名も無き神々についても言及されているようで、帝国主神教では異端のものと見なし、禁書としている。

ゼフィールファルコン(Zephyr Falcon)
チェザレ枢機卿による独裁政権の打倒に立ち上がった帝国革命軍。小規模な編成であるが、その機動力を武器にゲリラ戦を展開することを基本の戦術としている。ちなみに、ゼフィールファルコンは「西風の鷹」を意味している。

帝国七勇士(Seven Heroes of Empire)
大帝国の建設に尽力した、黒太子直属の七人の将軍。
・帝国の父「バーンスタイン」
・砂漠の国トゥリシスの傭兵王「カシム」
・暗殺部隊隊長「半蔵」
・帝国最高の学者「ビシヌ」
・帝国一の剣士「カルス」
・飛兵隊指揮官「アガシ」
・カルスの弟子「カシュタル」

帝国流剣法(Swordsmanship of Empire)
二大剣法のひとつ。ゲイシル帝国で発展した、パワーを重視した剣法。黒太子もこの剣術の使い手であったようだ。

第2章
プレイングマニュアル

CHAPTER 2 : Playing Manual

■はじめに
■セットアップとゲーム開始
■ゲームプレイ

はじめに

「西風(にしかぜ)の狂詩曲(ラプソディ)」(以下「西風(にしかぜ)」)をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。
ゲームを始める前に、このユーザーズマニュアルを必ずお読みください。

動作環境

	CD－ROM版	DVD－ROM版
OS	Windows95/98日本語版	Windows98日本語版
CPU	Pentium / 100MHz以上(Pentium / 166MHz以上推奨)	Pentium / 200MHz以上(Pentium II / 233MHz以上推奨)
メモリ	16MB以上(32MB以上推奨)	32MB以上(64MB以上推奨)
HD空き容量	標準インストール180MB(最大インストール500MB)	
ディスクドライブ	CD-ROMドライブ4倍速以上	DVD-ROMドライブ2倍速以上(Windows98で動作するもの)
ディスプレイ	640×480、HighColor以上表示可能なもの	
サウンド	DirectSoundに対応したPCM音源	

※本製品は DirectX5 以降が必要です。

■お使いのパソコン及び周辺機器が原因と思われる動作不良は保証できない場合があります。

※本ソフトは、DirectX5を使用しています。パソコン及び周辺機器のドライバがDirectX5以降に対応していない場合は、お使いのパソコン及び周辺機器の製造元から最新のドライバを別途入手してください。
※ゲームをプレイするためには、あらかじめDirectX5以降がインストールされている必要があります。DirectXのバージョンが古いと起動できませんので、その場合は本製品に付属しているDirectX5をインストールしてください。DirectXに関する詳細はP.44をご覧ください。

※ネットワーク環境でのインストール及びゲームのプレイはできません。
※ゲームをプレイする前に、サウンドのボリュームが適切か確認してください。
※ゲームを起動するときは、他に起動しているアプリケーションや常駐ソフトを全て終了させてください。またプレイ中は不必要なキー操作は避けてください。ゲームの動作に支障をきたす恐れがあります。
※必ず「西風」のCD-ROMまたはDVD-ROMをセットした状態でプレイしてください。
※プレイ中は、CD-ROMの入れかえメッセージが表示された場合のみ、入れかえてください。オートプレイ機能を"OFF"にしている場合は、CD-ROMを入れかえた後、マウスをクリックしてください(DVD-ROM版はゲーム中ディスクを入れかえる必要がありません)。

■DVD-ROM版をお買い上げのお客様へ

これ以降のユーザーズマニュアルのCD-ROMに関する記述は、以下のように置きかえてお読みください。

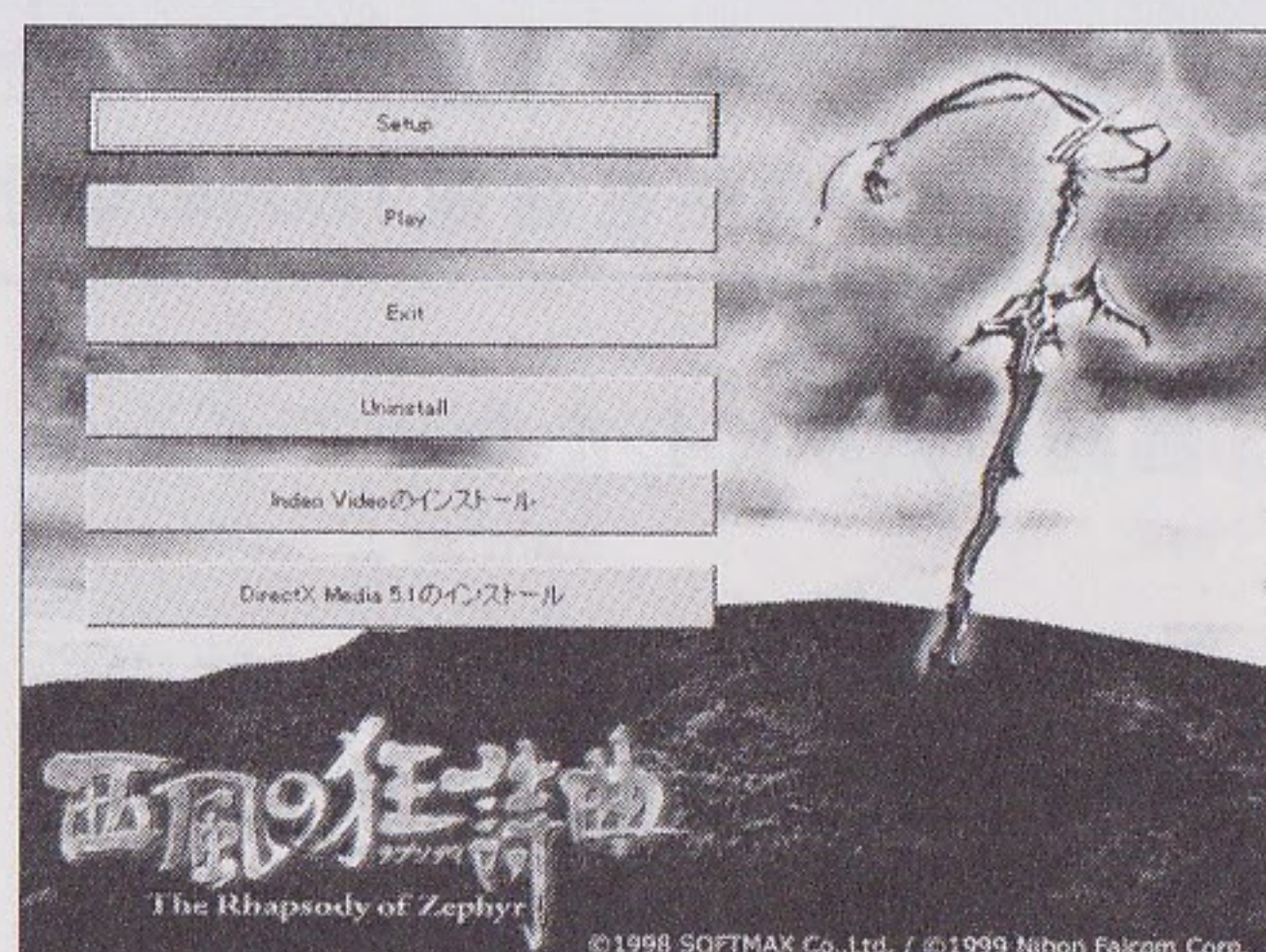
マニュアル表記		DVD-ROM版
Windows98/95	→	Windows98
CD-ROM	→	DVD-ROM
DISC-1	→	DVD-ROM
Zep_cd1	→	Zep_dvd

セットアップとゲーム開始

※ゲームのプレイには、Indeo Video 4とDirectX Media 5.1が必要です。この2つはゲーム中のムービー再生に必要です。プレイする前に必ずインストールしてください。

「西風」の起動（起動メニュー）

①Windows98/95を起動します。
②「DISC-1」をCD-ROMドライブにセットしてください。自動的に起動メニューが表示されます（オートプレイ機能が“ON”の場合）。
※オートプレイ機能が“OFF”の場合は、デスクトップのマイコンピュータを開き、「DISC-1」をセットしたCD-ROMドライブ（“Zep_cd1”）をダブルクリックして、起動メニューを表示させてください。

Setup：「西風」をインストールします。
Play：ゲームを開始します。
Exit：起動メニューを終了します。
Uninstall：「西風」をハードディスクから削除します。
Indeo Videoのインストール：Indeo Video 4をインストールします。
DirectX Media 5.1のインストール：DirectX Media 5.1をインストールします。

Indeo Videoのインストール

①起動メニューの〈**Indeo Videoのインストール**〉をクリックします。
②Welcomeウィンドウで**Next〉**をクリックすると、ソフトウェア利用規約画面が表示されます。〈**Yes**〉をクリックしてください。
③Choose Destination Locationダイアログでインストール場所を聞いてきます。そのまま**Next〉**をクリックします。
④Setup Typeダイアログでは“**Typical**”を選択し、**Next〉**をクリックします。
⑤Questionダイアログが表示され、システムファイルをバックアップするかどうか聞いてきますので、〈**はい**〉か〈**いいえ**〉をクリックします。〈**はい**〉を選択すると、バックアップフォルダの選択ウィンドウが表示されますので、**Next〉**をクリックします。〈**いいえ**〉の場合はそのまま次へ進みます。
⑥Start Copying Filesダイアログが表示されますので、**Next〉**をクリックしてインストール完了です。

DirectX Media 5.1のインストール

①起動メニューの〈DirectX Media 5.1のインストール〉をクリックします。
②インストールには多少時間がかかることを確認するダイアログが表示されますので、〈はい〉をクリックします。
③ソフトウェア利用規約画面が表示されます。〈Yes〉をクリックします。
④インストールが終了しますと、システムの再起動を要求してきますので、〈はい〉をクリックしてシステムを再起動させてください。これで完了となります。

「西風」のインストール

①起動メニューの〈Setup〉をクリックします。
②インストール方法を選択する画面が表示されます。
ハードディスクの空き容量に応じて選択してください。

最大：HD空き容量500MB以上…サウンドデータも含めてインストール
標準：HD空き容量180MB以上…サウンドデータを除いてインストール

③画面の指示にしたがってインストールしてください。

※標準インストールでは、サウンドデータを直接CD-ROMから再生するため、マップ切りかえ時にBGMは途切れます。

「西風」のアンインストール

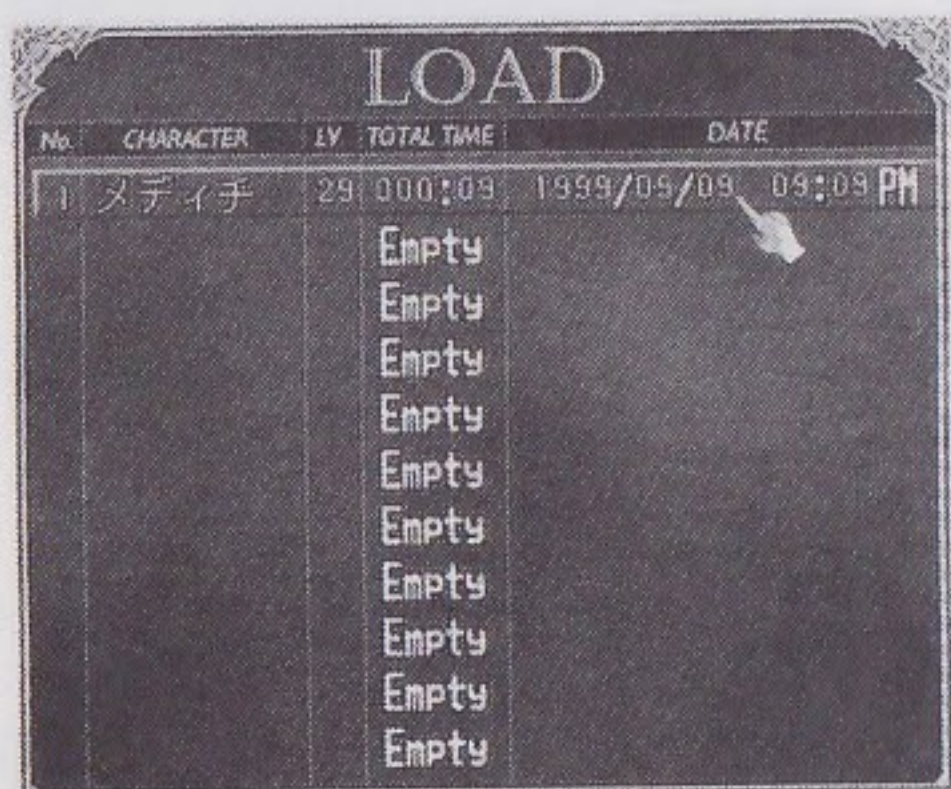
①起動メニューの〈Uninstall〉をクリックします。
②画面の指示に従ってアンインストールを完了させてください。

ゲームの開始

▲起動メニュー

①起動メニューの〈Play〉をクリック、またはWindowsのスタートメニューから［西風の狂詩曲］を選択します。
②タイトル画面が表示されます。文字にカーソルを合わせてクリックしてください。

New game：
はじめからゲームを開始します。

Continue：
続きからゲームを開始します。
ロードデータ一覧が開きますので、読み込みたいデータをクリックします。

▲ロードデータ一覧

Exit：
「西風」を終了します。

※Indeo Video 4、DirectX Media 5.1がインストールされていないと、タイトル画面が表示されずWindowsに戻ってしまったり、プレイ中にハングアップするなどのトラブルが発生します。必ずインストールしておいてください。

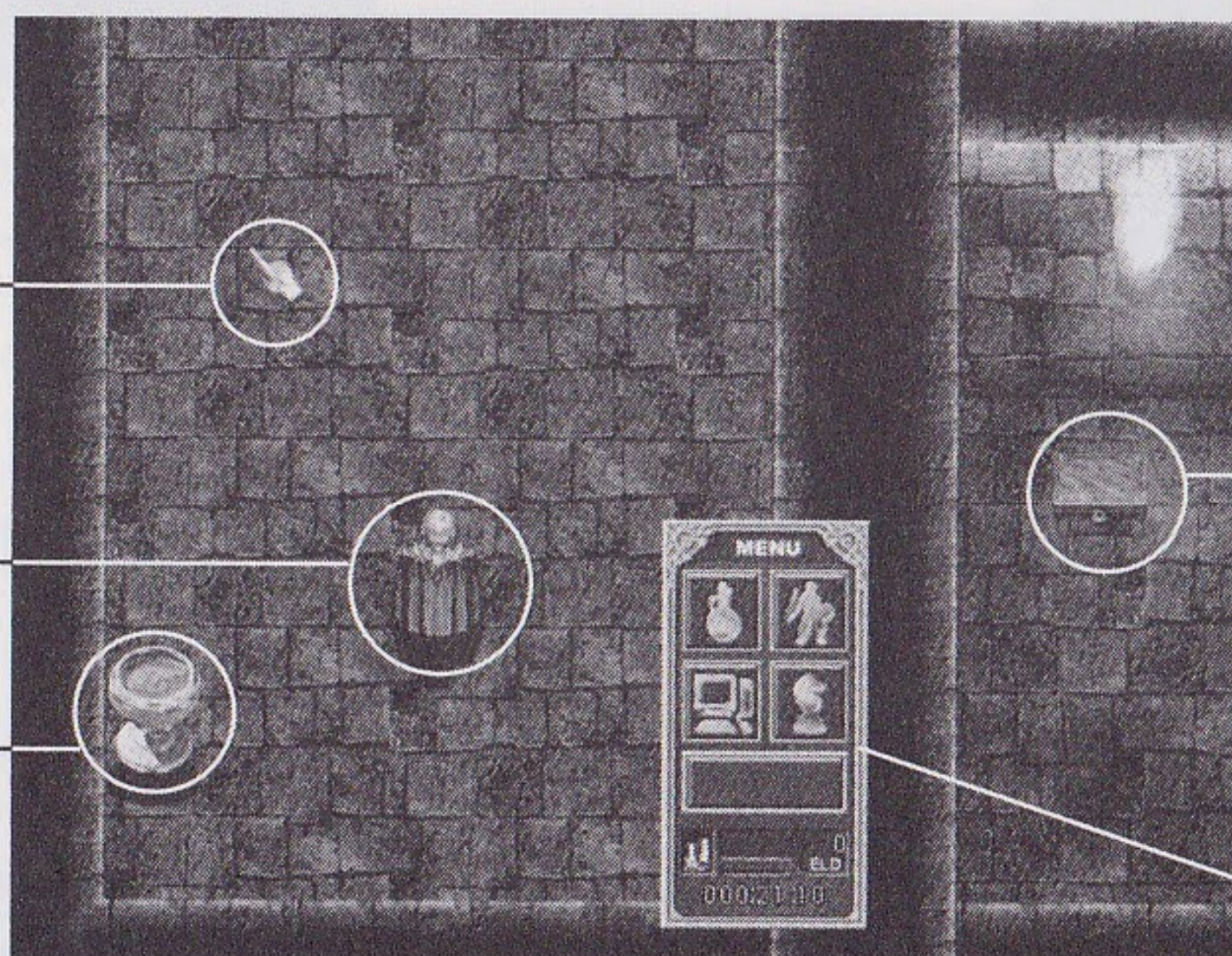
★ゲームを強制終了させたい
Alt ＋ F4 キーを押すと「西風」を終了してWindowsに戻ります。
※この場合、セーブはされません。

ゲームプレイ

インターフェースについて

カーソル
　ゲーム中では通常は手の形、キャラの高速移動時では三角矢印、戦闘の攻撃では剣の形だったりと、状況によって変化します。

マウスボタン
　ゲーム中では、クリック（左ボタン）をコマンドの選択・決定に使用し、右クリック（右ボタン）をコマンドのキャンセルやウィンドウを閉じるのに使用します。

フィールド（基本画面）での操作

移動
　移動したい地点をクリックすると、その地点までプレイヤーキャラクターが歩いて移動します。障害物があるときは手前で止まります。

高速移動
　マウスの左ボタンを押し続けるとカーソルが三角形になり、キャラクターはカーソルの向きに走り出します。

他のキャラクターとの会話
　村人など、話したいキャラクターをクリックすると、プレイヤーキャラクターはそこまで歩いていって会話が始まります。

見る（調べる）、開ける

道標を読んだり、扉を開けたりします。

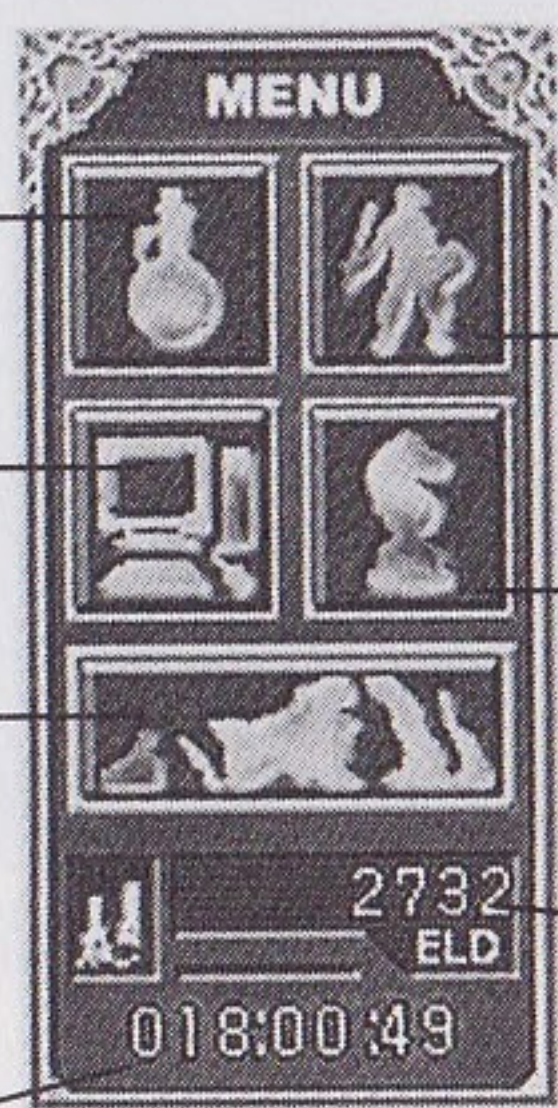
●道標や石碑、看板をクリックすると読むことができます。

●扉や宝箱をクリックすると、調べたり開けたりできます（中には鍵が必要な場合があります）。

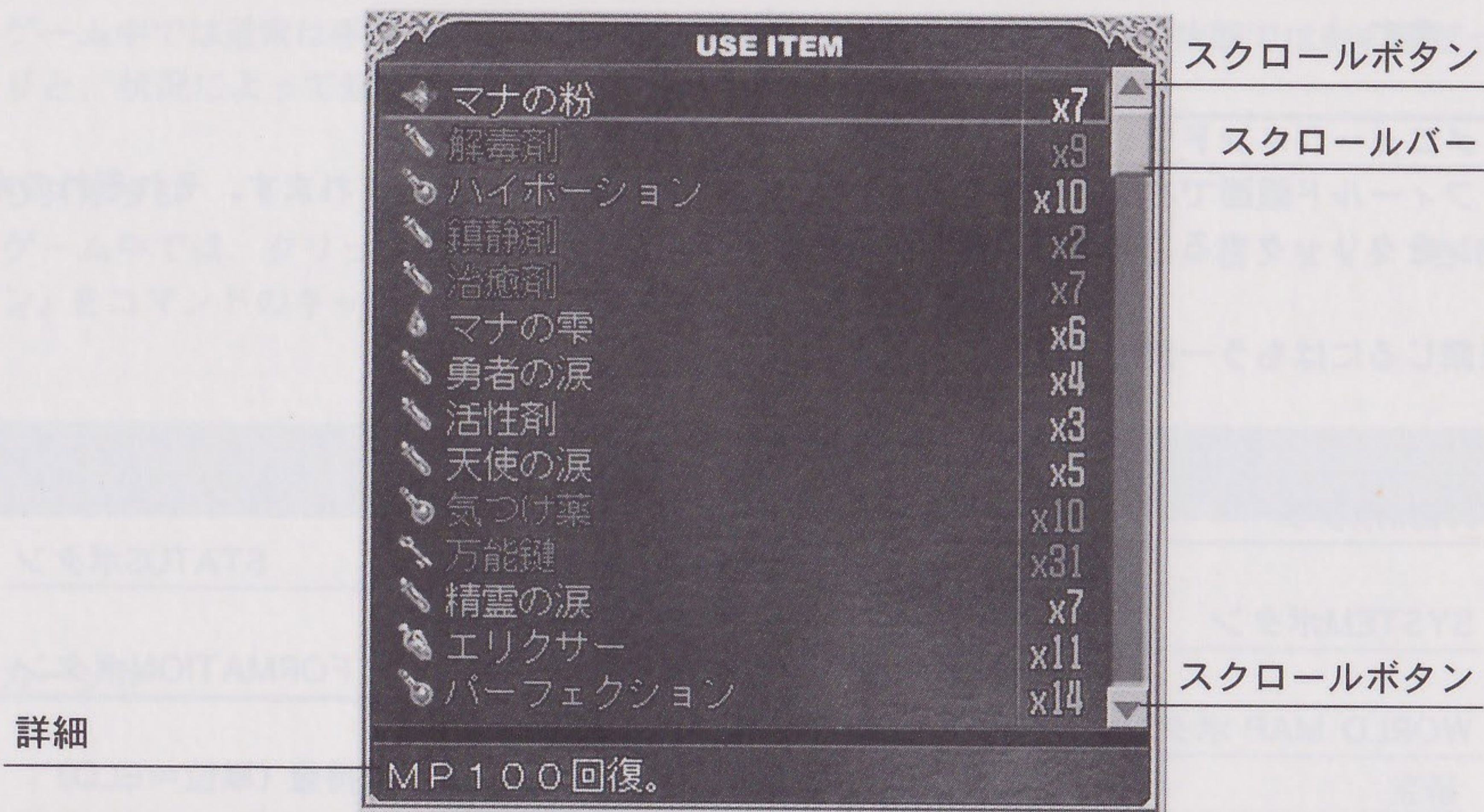
●マップ上に点在する回復の泉をクリックすると、パーティ全員のHPとMPが完全回復します。

メニューウィンドウ

フィールド画面で右クリックすると、メニューウィンドウが表示されます。それぞれのボタンをクリックすることで各機能を実行できます。

※閉じるにはもう一度右クリックします。

※ゲーム開始時は使えない機能（WORLD MAP）がありますが、ゲームの進行に伴い使用できるようになります。

アイテムについて

メニューウィンドウから〈ITEM〉をクリックすると、USE ITEMウィンドウが開きます。ここでパーティが所有するアイテムの情報を確認したり、使用することができます。

アイテムの情報を見る

一覧からアイテムを選択(クリック)すると、ウィンドウ下部にそのアイテムの用途や効果が表示されます。

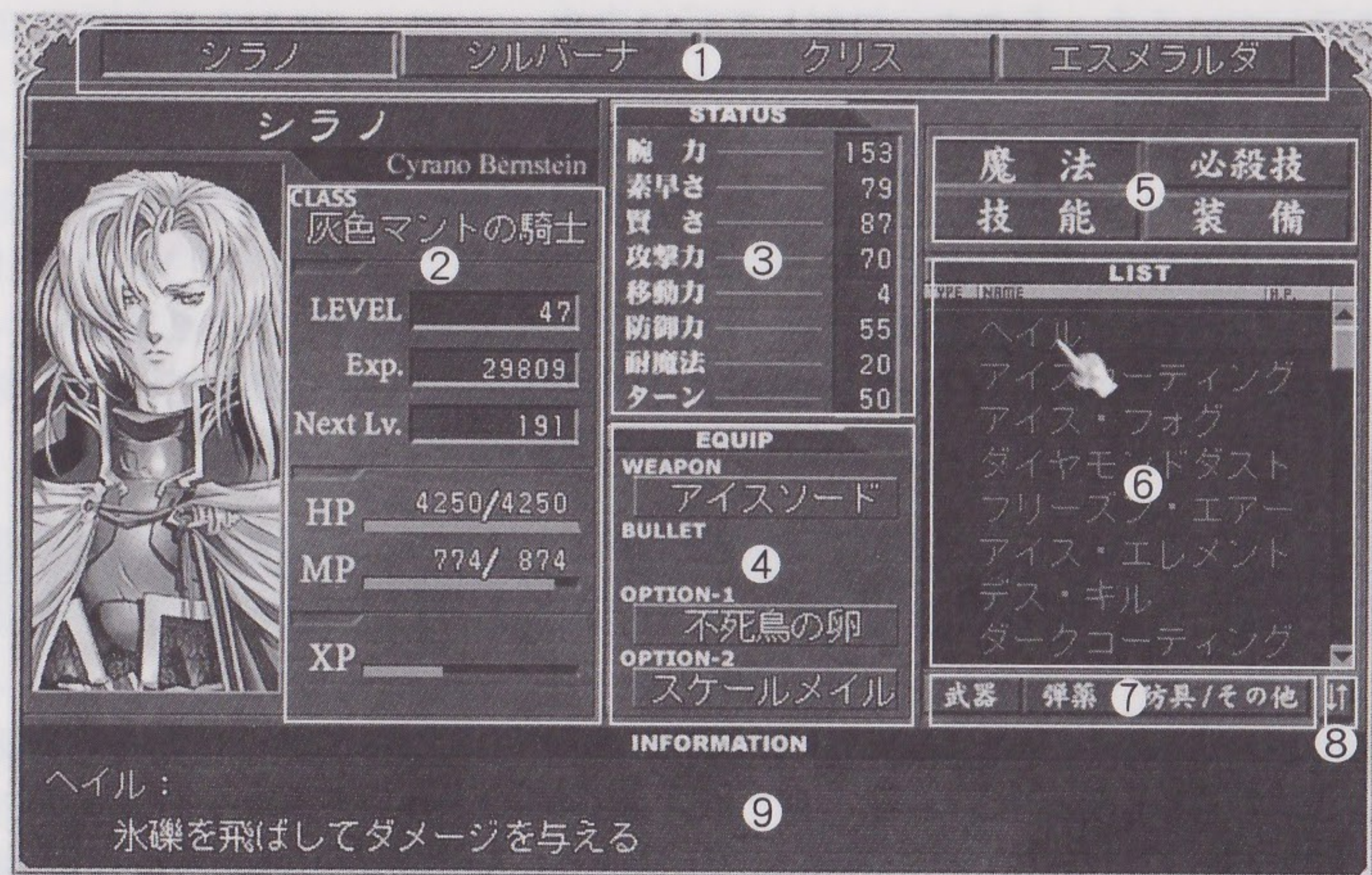
※アイテム名は使用可能なものは灰色で表示されており、選択すると白色にかわります。使用不可のものは赤色で表示されます。

アイテムを使用する

選択したアイテム(使用可能=白色)をもう一度クリックすると、現在のパーティメンバーが表示されます。適用したいキャラクターをクリックして、アイテムを使用します。

※アイテムをダブルクリックしても使用できます。

ステータスについて

メニューウィンドウから〈STATUS〉をクリックすると、ステータスウィンドウが開きます。ここでパーティキャラクターの状態確認、装備変更、回復魔法の使用を行うことができます。

①表示キャラクター選択ボタン…表示するパーティーメンバーを切りかえます。

②キャラクターの体調表示エリア…キャラクターのレベルや体力・魔力を表示します。

CLASS　：キャラクターのクラス名。
LEVEL　：現在のレベル。
Exp.　：現在の経験値。
Next Lv.　：次のレベルアップまでに必要な経験値。
HP　：キャラクターの体力（数値＝現在値/最大値）。
MP　：キャラクターの魔力（数値＝現在値/最大値）。
XP　：キャラクターの気力。必殺技や技を使うのに必要。

※魔力が無いキャラクターは指輪などで魔法を会得しても使うことはできません。

③STATUSエリア…能力値などの状態を表示します。

腕　力　：攻撃力に影響します。
素早さ　：敵への攻撃命中率や、敵からの攻撃回避率に影響します。
賢　さ　：キャラクターの知力。魔法攻撃で敵に与えるダメージに影響します。
攻撃力　：腕力と武器の攻撃力で算出され、敵に与えるダメージに影響します。
移動力　：戦闘時にキャラクターの移動できる距離に影響します。
防御力　：敵の武器攻撃から受けるダメージに影響します。
耐魔法　：敵の魔法攻撃から受けるダメージに影響します。
ターン　：戦闘時にターンが回ってくる順番に影響します。

④EQUIPエリア…表示しているキャラクターの装備を変更します。

WEAPON ：武器を装備します。
BULLET ：弾薬を装備します（銃が装備できるキャラクター以外は装備できません）。
OPTION-1：武器・弾薬の予備または、防具/その他を装備します。
OPTION-2：武器・弾薬の予備または、防具/その他を装備します。

※装備は表示しているキャラクターに対して行います。

⑤リスト表示切りかえボタン…LISTの表示内容を変更します。

魔　法：キャラクターが会得している魔法一覧及び、効果を見ることができます。
また回復魔法を使うことができます。
必殺技：キャラクターが使える必殺技一覧及び、効果を見ることができます。
技　能：キャラクターが使える技一覧及び、効果を見ることができます。
装　備：パーティで所有する未装備品の一覧及び詳細を見ることができます。

⑥LISTエリア…キャラクターが会得している技能・魔法・必殺技、及びパーティが所有している装備アイテムの一覧を表示します。

⑦装備アイテム表示切りかえボタン…LISTで表示している装備アイテムの種類を変更します。

⑧ソートボタン…LISTで表示している装備アイテムを「手に入れた順」と「分類・種類別順」にならべかえます。

⑨INFORMATIONエリア…技能、魔法、必殺技、装備アイテムの詳細が表示されます。

装備方法

【装備する】

①EQUIPエリアの〈**WEAPON**〉（武器）・〈**BULLET**〉（弾薬）・〈**OPTION-1**〉・〈**OPTION-2**〉（補助）のいずれかをクリックします。LISTエリアに装備アイテムの一覧が表示されます。
※OPTION-1とOPTION-2は、全ての種類の装備アイテムを装備することができます。装備アイテム表示切りかえボタンで種類を切りかえ、選択してください。
②装備したいアイテムをクリックして選択状態にします。詳細がINFORMATIONエリアに表示されます。
③選択状態でもう一度クリックすると装備が完了します。
※アイテムをダブルクリックしても装備できます。装備中のアイテムは一覧には表示されません。

【装備を解除する】

EQUIPエリアから解除したい装備をクリックして選択状態にし、もう一度クリックすると装備を解除します。
※EQUIPエリアでアイテムをダブルクリックしても装備を解除できます。解除された装備アイテムは一覧に復帰します。

魔法の確認と使用

【魔法の効果を確認する】

①リスト表示切りかえボタンの〈**魔法**〉をクリックすると、LISTエリアにキャラクターが会得している魔法の一覧が表示されます。

②確認したい魔法を一覧からクリックして選択状態にすると、詳細情報がINFORMATIONエリアに表示されます。

【回復魔法を使う】

①回復魔法（使用可能＝白色）を選択します。

②選択した魔法をもう一度クリックすると、パーティメンバーが表示されますので、適用したいキャラクターをクリックしてください。回復魔法が適用されます。

※回復魔法（白色）をダブルクリックしても使用できます。

SYSTEMウィンドウ

●メニューウィンドウの〈**SYSTEM**〉をクリックすると、SYSTEMウィンドウが開きます。

●セーブやロード、サウンド音量の調節やメッセージウィンドウの背景変更などをおこないます。ゲームの終了もここでおこないます。

セーブ…現在の状態を保存します。

〈**セーブ**〉をクリックするとセーブデータ一覧が表示されますので、保存したい箇所をクリックしてセーブを完了させてください。

※すでにセーブされている箇所をクリックすると、上書きしても良いか確認のダイアログが表示されます。

ロード…保存してあるゲームデータを読み込みます。

〈**ロード**〉をクリックするとロードデータ一覧が表示されますので、読み込みたいデータをクリックしてください。

※［避］：最後に上書きされたデータが退避されています。

Sound Volume…サウンドの音量を調節します。

バーの中をクリックして、音量を調節してください。

Message Box…ゲーム中の会話メッセージウィンドウの背景画像を変更します。

●〈**1**〉～〈**4**〉のボタンを押すことで、それぞれの背景画像を適用できます。

●〈**半透明**〉ボタンを押すことで、メッセージウィンドウの半透明処理をON/OFFできます。

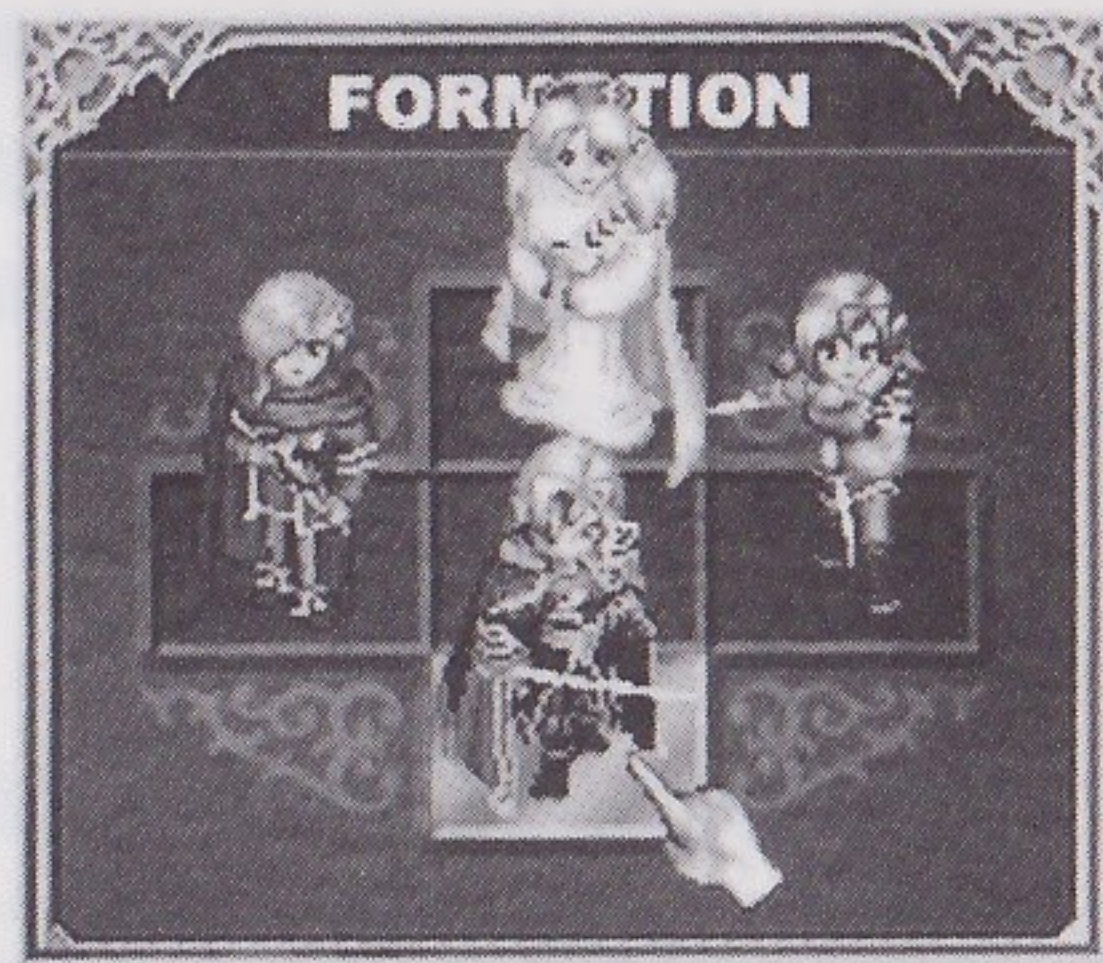
タイトル画面に戻る…ゲームを終了し、タイトル画面に戻ります。

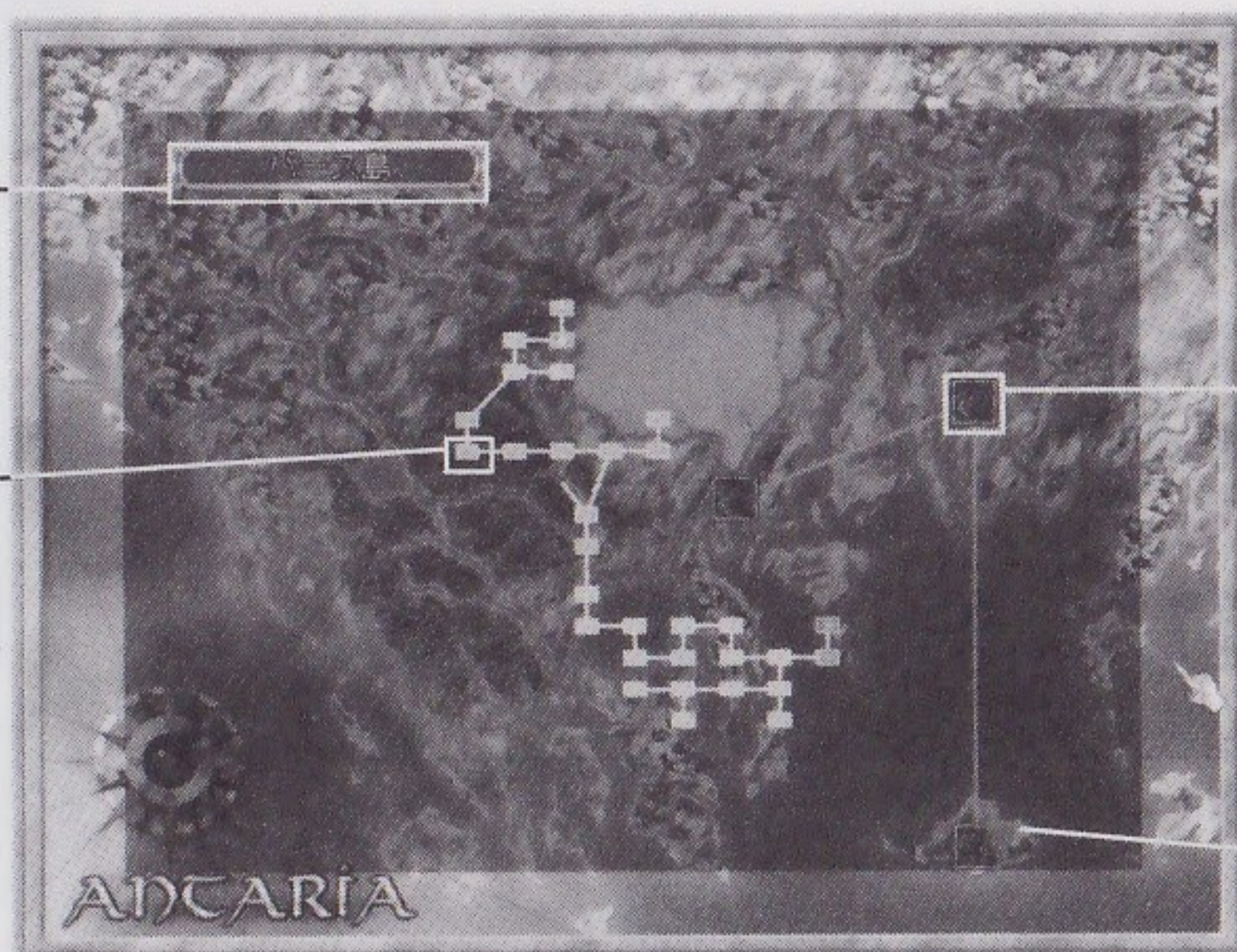
ゲームを終了する…ゲームを終了し、Windowsに戻ります。

FORMATIONウィンドウ

●メニューウィンドウの〈FORMATION〉をクリックすると、FORMATIONウィンドウが開きます。
●ここで、戦闘に入ったときのパーティーメンバーの隊列を設定することができます。

フォーメーションの変更

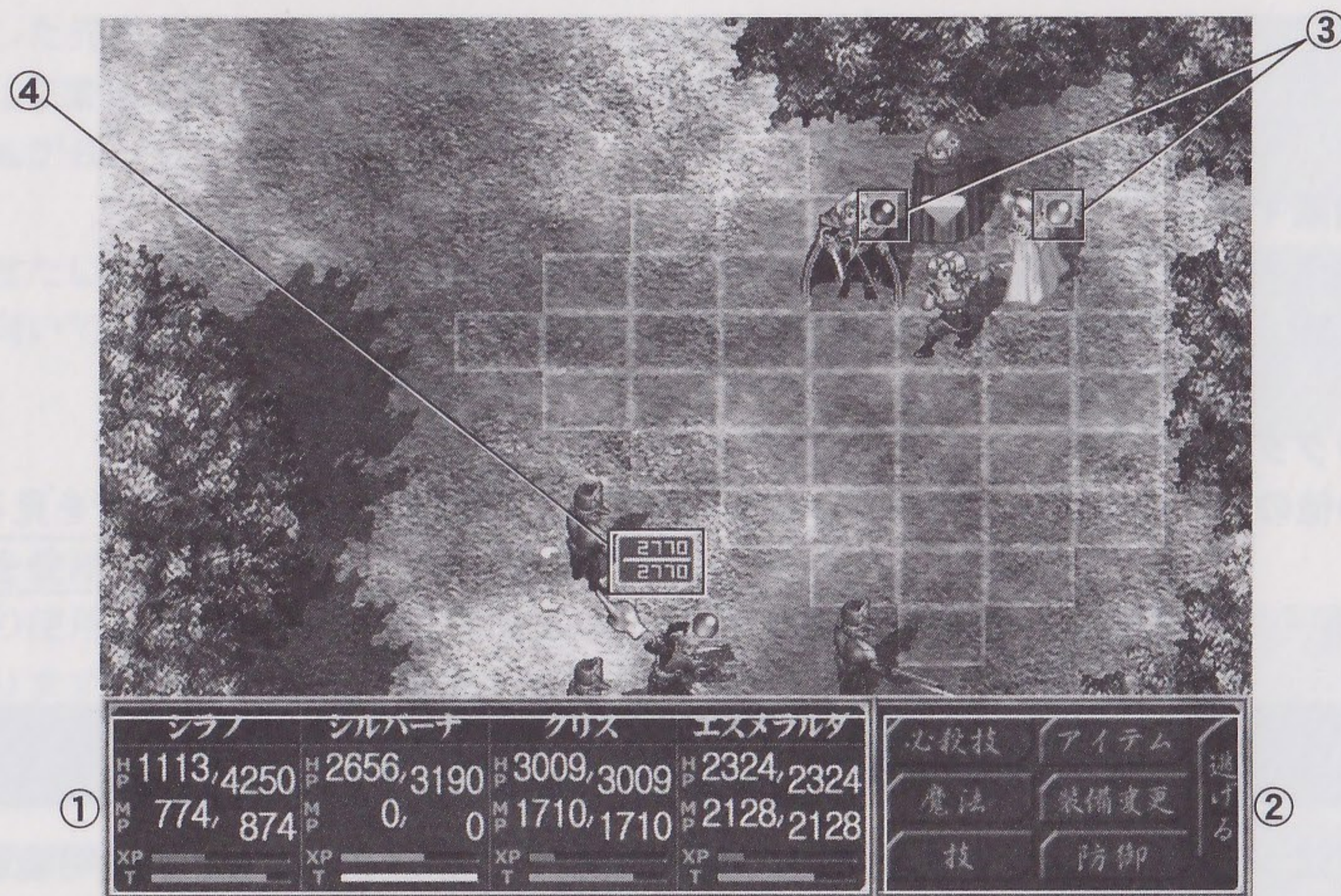
①キャラクターの乗っているパネルをクリックして選択状態（水色）にします。
②移動させたい箇所のパネルをクリックすると、キャラクターが移動します。

WORLD MAP

●メニューウィンドウの〈WORLD MAP〉をクリックすると、「西風」の舞台となるアンタリア西部の全体マップが表示されます。
●ここではパーティーの現在位置や、踏破した地域の詳細図と移動経路が確認できます。

※地域詳細図をクリック、または右クリックすると地域選択画面になります。別の地域アイコンをクリックすると、クリックした地域の詳細が表示されます。

◀地域選択画面

※WORLD MAPは、あるイベント後使用できるようになります。

戦闘画面

フィールドを移動中、敵に遭遇すると戦闘になります。戦闘はフィールド移動時の地形そのままでおこなわれ、各キャラクターのターンポイントをベースにした、ターン制タクティカルバトルシステムになっています。

※画面の上下端にカーソルを動かすと、画面がキャラクターステータス分上下スクロールします。

※戦闘の地形によっては、キャラクターが隠れてしまう場合があります。カーソルを移動し、HP(④)を表示して確認してください。

①キャラクターステータス欄

パーティーメンバーの名前とステータスが表示されます。

HP ：キャラクターの体力(現在値/最大値)を表示しています。この現在値が0になると、そのキャラクターは戦闘不能となります。全員戦闘不能になると、その時点でゲームオーバーとなります。戦闘不能から復帰させたい場合は、魔法やアイテムを使用します。

MP ：キャラクターの魔力(現在値/最大値)を表示しています。魔法はMPが足りないと実行できません。

XP ：キャラクターの気力をゲージで表示しています。戦闘するとゲージが徐々に上がっていき、50%～100%にまで達すると技や必殺技が使えるようになります。
この値はアイテムや技で上昇させることができますが、100%の状態で戦闘を長引かせたり終了させたりすると0%に戻ってしまいます。100%未満であれば、次の戦闘まで持ち越すことが可能となります。

T ：ターン回復をゲージで表示しています。ゲージが100%になると、そのキャラクターにターンが回ってきます。ターンを終える度に初期化されます。このゲージの回復する早さは、キャラクター個々のターンポイントに左右されます。

②戦闘コマンド欄

必殺技　：必殺技を使用します。
魔法　：魔法を使用します。
技　：技を使用します。
アイテム　：アイテムを使用します。
装備変更　：現在装備中の武具と予備装備の間で装備変更をおこないます。
防御　：その場で防御態勢をとります。
逃げる　：パーティー全員で戦闘から離脱します。失敗する場合もあります。

③属性・効果マーク

キャラクターの横に浮かぶマークで、攻撃属性と効果の持続を表しています。
（詳しくはP.34「戦闘中の属性と状態」を参照してください）

④他キャラクターHP表示

画面上の他のキャラクターにカーソルを合わせると、そのキャラクターのHPを見ることができます。

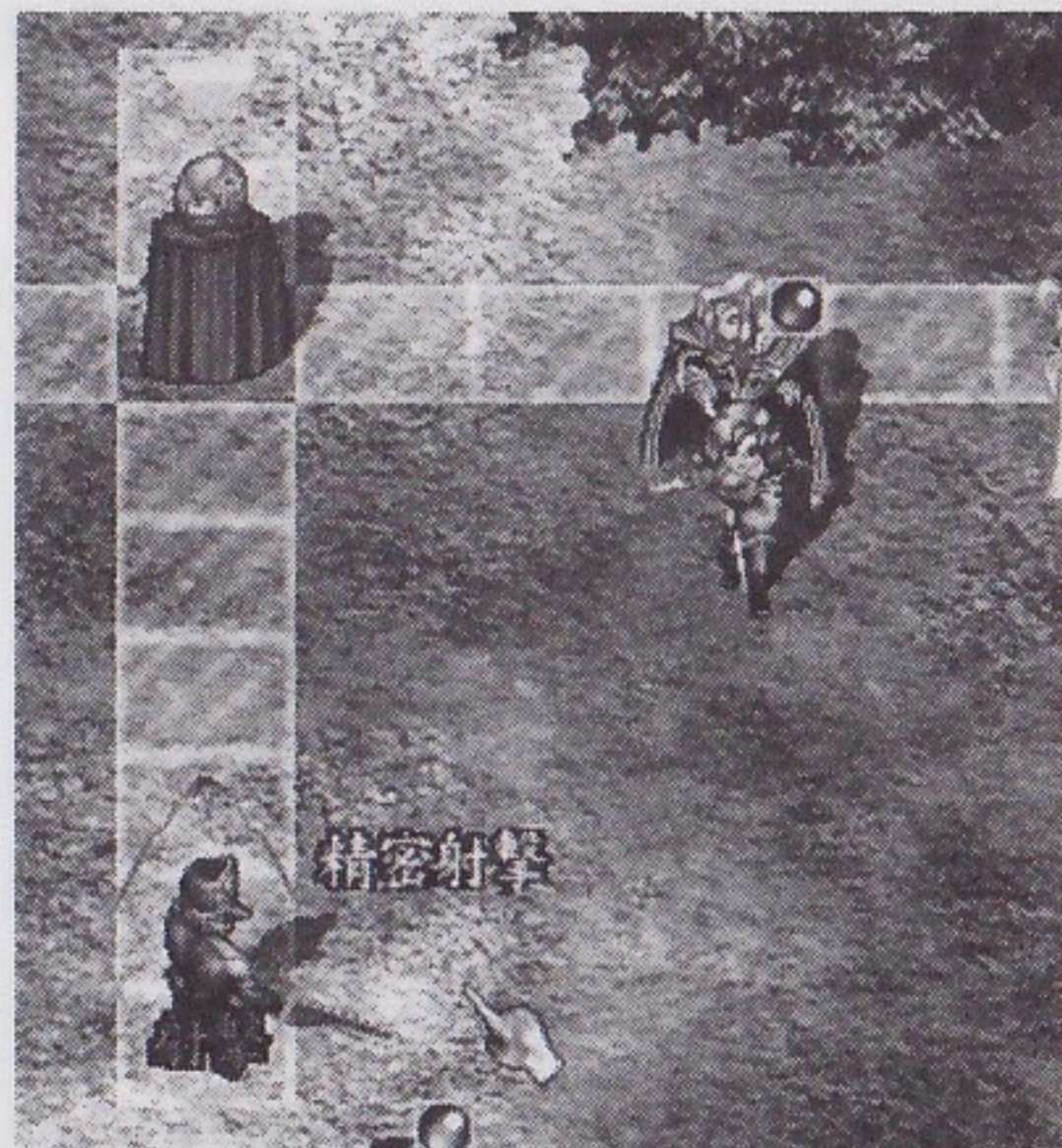
戦闘時の操作

ターンが回ってきたキャラクターの頭上には黄色い“▼”マークが現れ、移動可能範囲が青色でブロック表示されます。この段階を、『行動初期状態』と呼びます。

クリックで決定。右クリックでひとつ前の状態に戻ります(ターン終了後にひとつ前の状態に戻すことはできません)。

武器攻撃［移動→目標決定→攻撃］

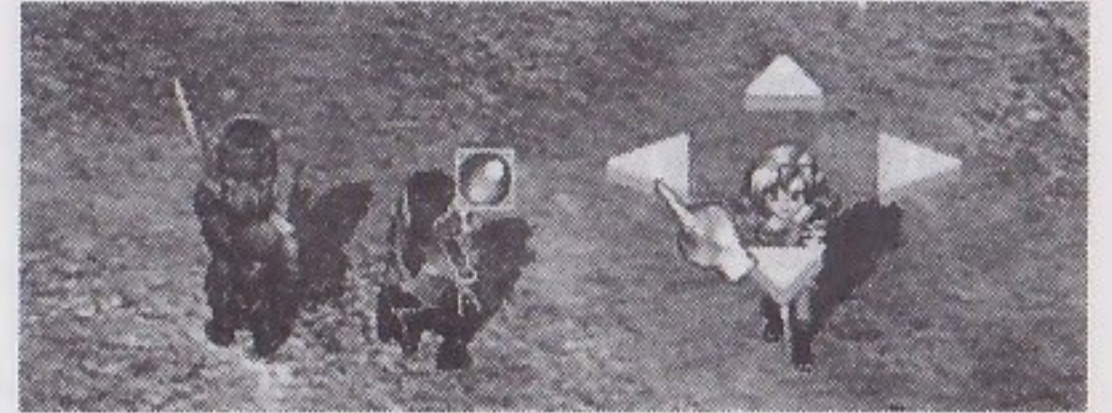
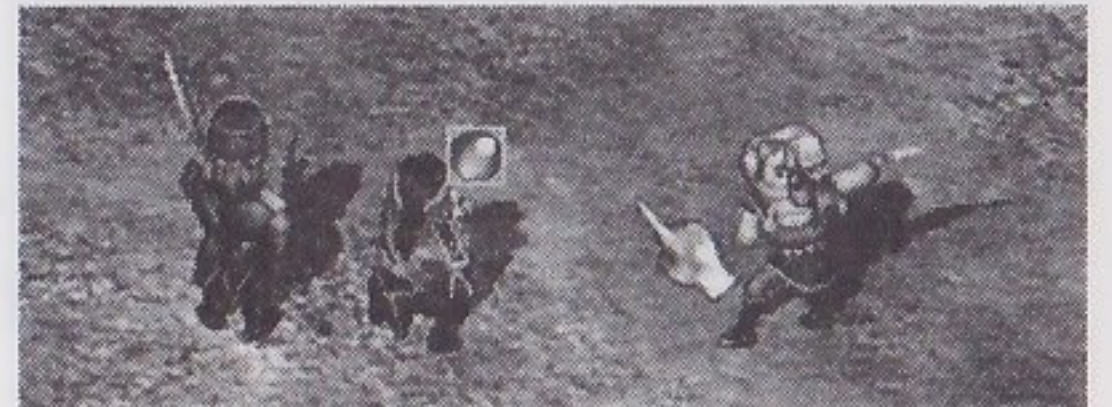
①移動可能範囲から目的地のブロックをクリックすると、キャラクターがそのブロックまで移動します。
※移動させたくない場合は、現在地のブロックをクリックします。

②移動した先のブロックから、直線上で攻撃可能な距離に敵がいれば、攻撃範囲が赤色でブロック表示されます。このブロック内で攻撃目標をクリックすると、目標の横に攻撃方法コマンドが表示されます。
※実行できるコマンドは白色、できないコマンドは赤色で表示されます。

③実行したい攻撃方法をクリックすると、攻撃が実行されます。これでターン終了となります。

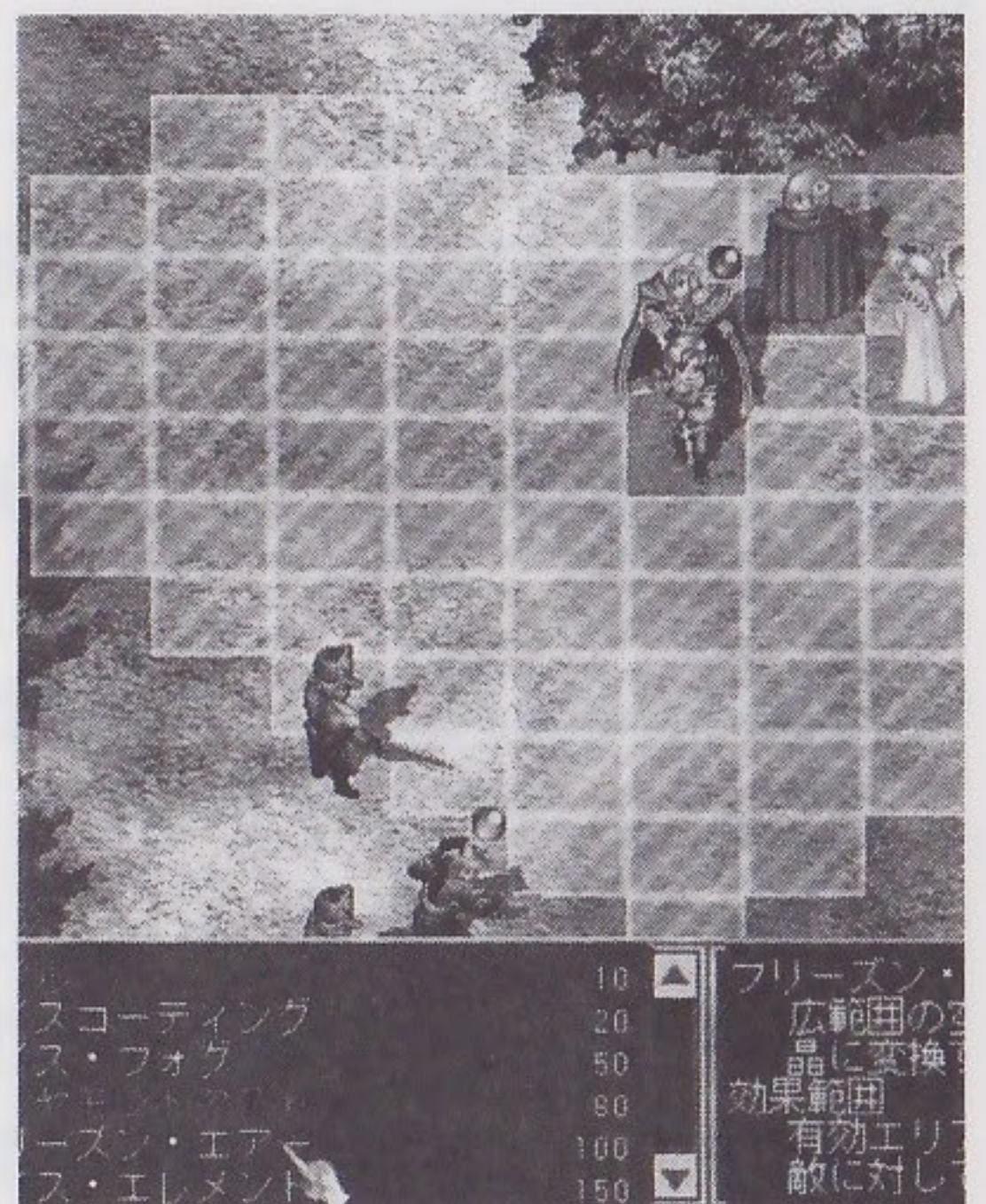
待機［移動→方向選択・待機］

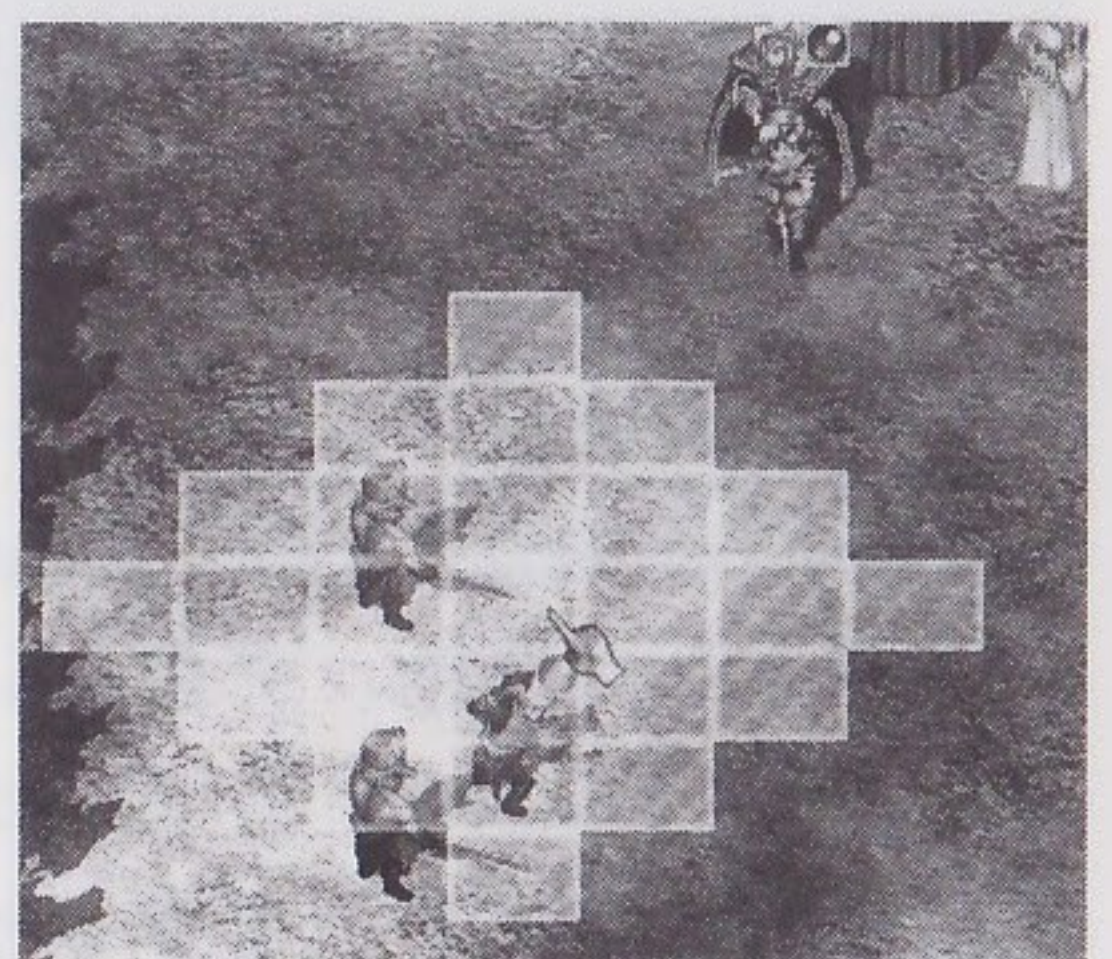
①移動可能範囲から目的地のブロックをクリックすると、キャラクターがそのブロックまで移動します。

※移動させたくない場合は、現在地のブロックをクリックするか、右クリックすることで方向選択になります。

②移動した先のブロックから、攻撃できる対象が範囲内にいないか、右クリックをすることで方向選択（キャラクターの四方に▲が表示）になります。

③向かせたい方向の▲をクリックすると、キャラクターはそちらを向いて待機します。これでターン終了となります。

魔法を使用する

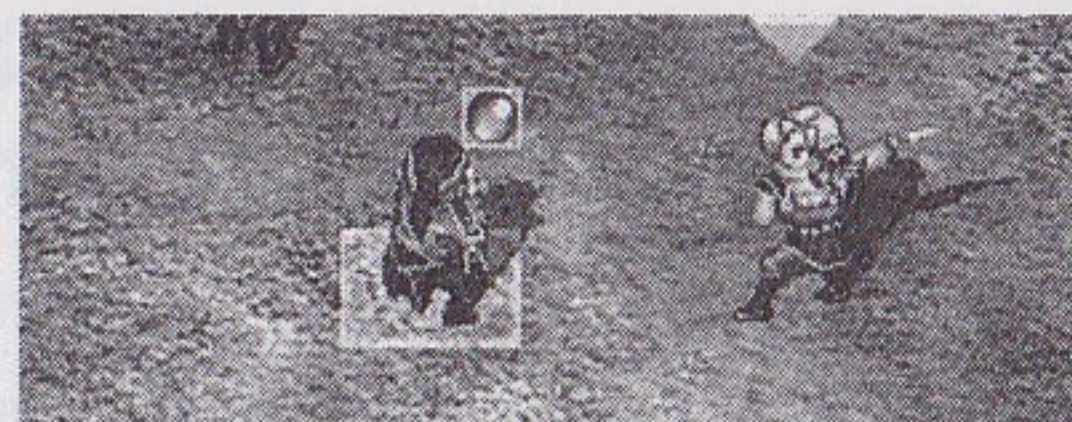
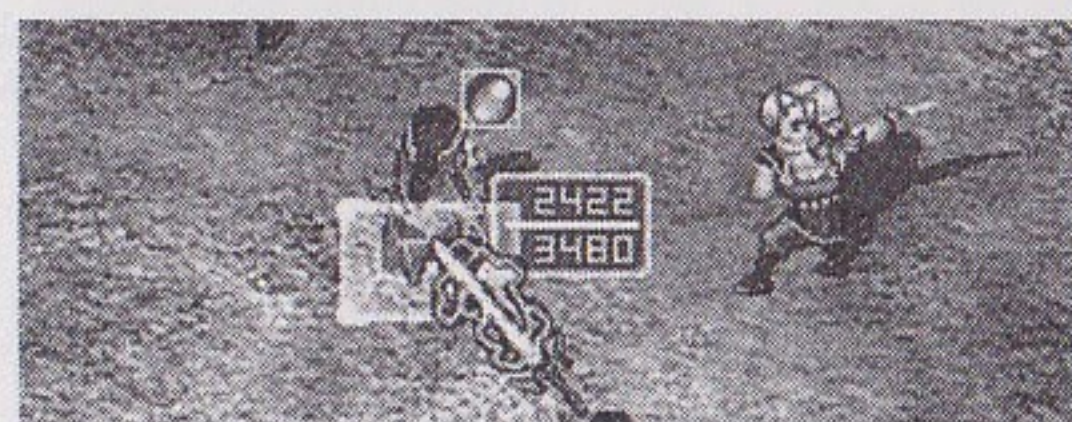
魔法の使用にはMPが必要で、魔法によって消費するMPの値も変わります。また、魔法の種類によって、対象や場所の決定が必要ないものもあります。

①行動初期状態で〈魔法〉をクリックすると、魔法一覧が表示されます。使用できる魔法は白色、できないものは灰色で表示されます。

②実行する魔法をクリックすると、魔法の詳細と射程範囲が赤色でブロック表示されます。射程内の目標をクリックすると、効果範囲が緑色でブロック表示されます。

③効果範囲を確認し、その状態でもう一度クリックすると、魔法が発動します。これでターン終了となります。

必殺技を使用する

必殺技で敵を攻撃します。必殺技の使用にはXPが必要で、種類によって消費するXPの値も変わります。また、対象や場所の決定が必要ないものもあります。

①行動初期状態で**〈必殺技〉**をクリックすると、必殺技一覧が表示されます。使用できる必殺技は白色、できないものは灰色で表示されます。

②実行する必殺技をクリックすると、必殺技の詳細と射程範囲が赤色でブロック表示されます。射程内の目標をクリックすると、効果範囲が緑色でブロック表示されます。

③効果範囲を確認し、その状態でもう一度クリックすると、必殺技が実行されます。これでターン終了となります。

技を使用する

①行動初期状態で**〈技〉**をクリックすると、技の一覧が表示されます。使用できる技は白色、できないものは灰色で表示されます。

②実行する技をクリックすると、技の詳細と効果範囲が緑色でブロック表示されます。

③効果範囲を確認し、その状態でもう一度クリックすると、技が使用されます。これでターン終了となります。

［祈り］　　　：確率1/4でパーティー全員のHPを500回復。1/8で完全回復。
［集中］　　　：使用後一定時間素早さが2倍。
［気力］　　　：XP（気力）＋15。
［阿修羅召還］：魔剣アシュラを召還。XP（気力）が最大値の時のみ選択可能。

アイテムを使用する

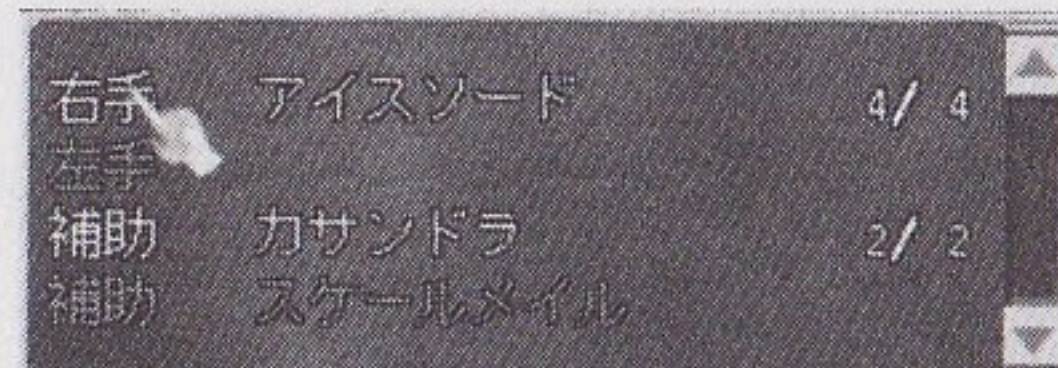
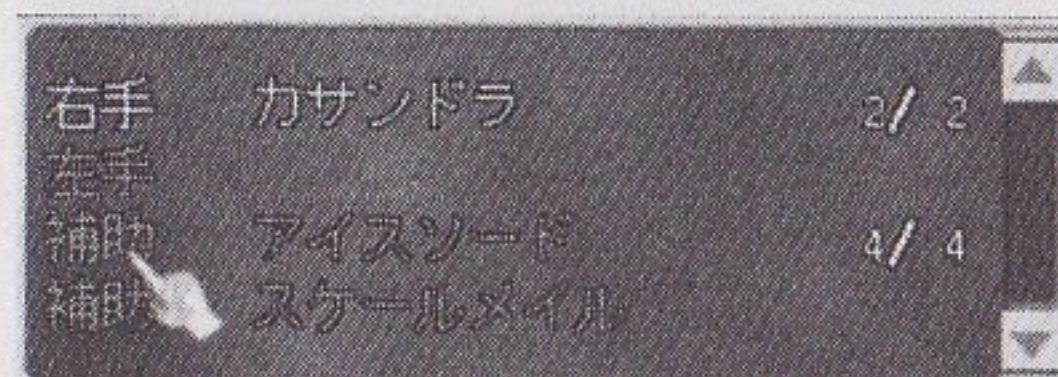
①行動初期状態で**〈アイテム〉**をクリックすると、アイテム一覧が表示されます。使用できるアイテムは白色、できないものは灰色で表示されます。

②使用するアイテムをクリックすると、アイテムの詳細と射程範囲が赤色でブロック表示されます。

③射程内の目標をクリックすると、アイテムが使用されます。これでターン終了となります。

装備変更する

現在装備中の武具（WEAPON,BULLET）と予備装備（OPTION-1,OPTION-2）の間で装備変更をおこないます。ステータスウィンドウ内でOPTION-1,OPTION-2に装備していないとこのコマンドは実行できません。
※ステータスウィンドウでの装備についてはP.26を参照してください。

①行動初期状態で**〈装備変更〉**をクリックすると、現在の装備が表示されます。

②**右手**（WEAPON）か**左手**（BULLET）をクリックすると、交換が可能な予備装備（OPTION-1,OPTION-2）が白色で表示されます。

③交換したい予備装備をクリックすると、装備が変更されます。
※ターンは終了しません。引き続き操作をしてください。

防御する

行動初期状態で**〈防御〉**をクリックすると、その場で防御態勢になります。攻撃を防御できる確率が通常の2倍になりますが、方向は変更できません。これでターン終了となります。

逃げる

パーティーメンバー全員で戦闘からの離脱を試みます。
行動初期状態で**〈逃げる〉**をクリックします。逃げることに失敗した場合は、これでターン終了となります。成功すると戦闘から離脱して、フィールド画面に戻ります。

戦闘終了とレベルアップ

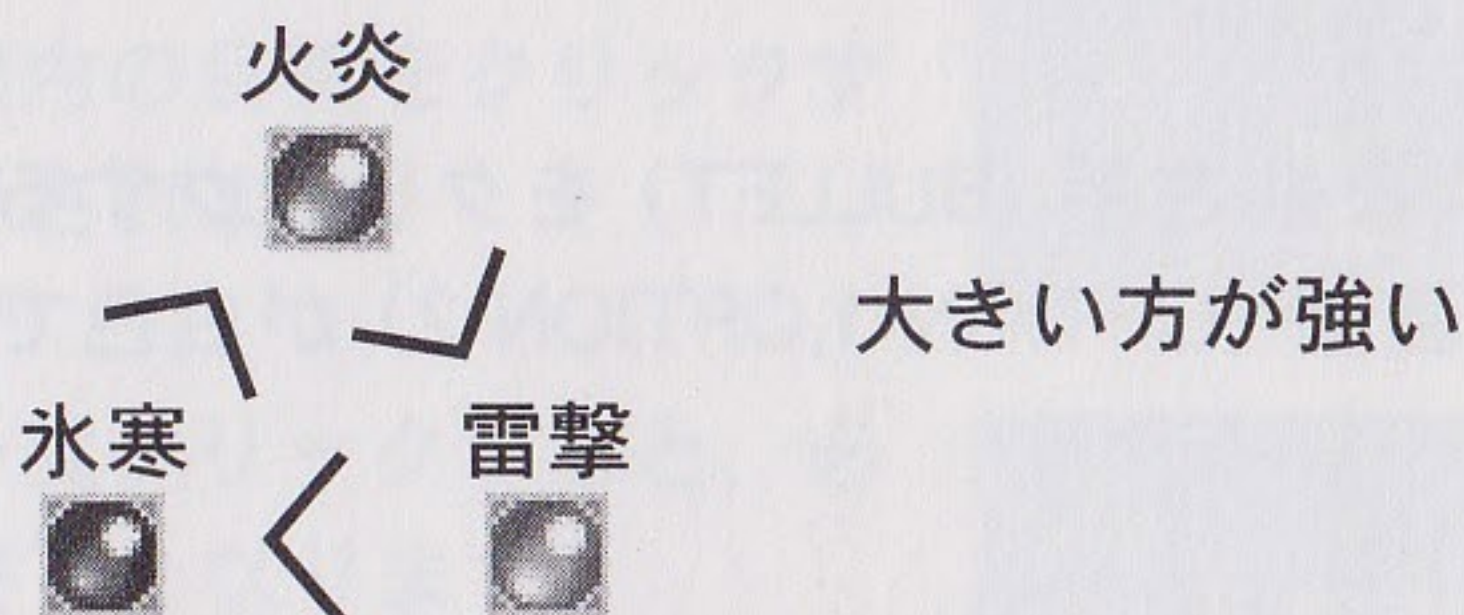
●敵を全滅させると、パーティーはそれぞれ経験値とお金（ELD）を手に入れることができます。
●戦闘中、戦闘不能になったキャラクターはHPが1の状態で復帰しますが、経験値は得られません。
●経験値を得る度にステータスウィンドウ内のNext Lv.の値が減っていき、0になるとレベルアップします。
●レベルアップすると、HPや各能力値が上昇します。
●パーティーメンバー全員が戦闘不能になると、ゲームオーバーとなり、タイトル画面に戻ります。

魔法と属性

魔法大系

魔法は6つの系統に大別されます。

●火炎・氷寒・雷撃の3つの系統を総称して「3元素魔法」と呼びます。また、暗黒神の力を源とする「暗黒魔法」、主神の力を源とする「神聖魔法」、そして神聖魔法から派生した「補助魔法」があります。

●3元素魔法はジャンケンのような相関関係によって成り立っています。

魔法属性

魔法の系列は、単に魔法としてだけでなく、様々な物質の属性として顕現している場合があります。これを「魔法属性」と呼びます。代表的な例でいえば、モンスターの属性がそうです。

●火炎属性のモンスターに対し、氷寒の属性を付与した武器で攻撃すれば、普段の倍のダメージを与えることができます。これは魔法攻撃でも同様です。逆に、同じ属性で攻撃すると回復してしまう恐れが生じます。また、相手の属性に対して弱い属性で攻撃すると、殆どダメージを与えることはできません。

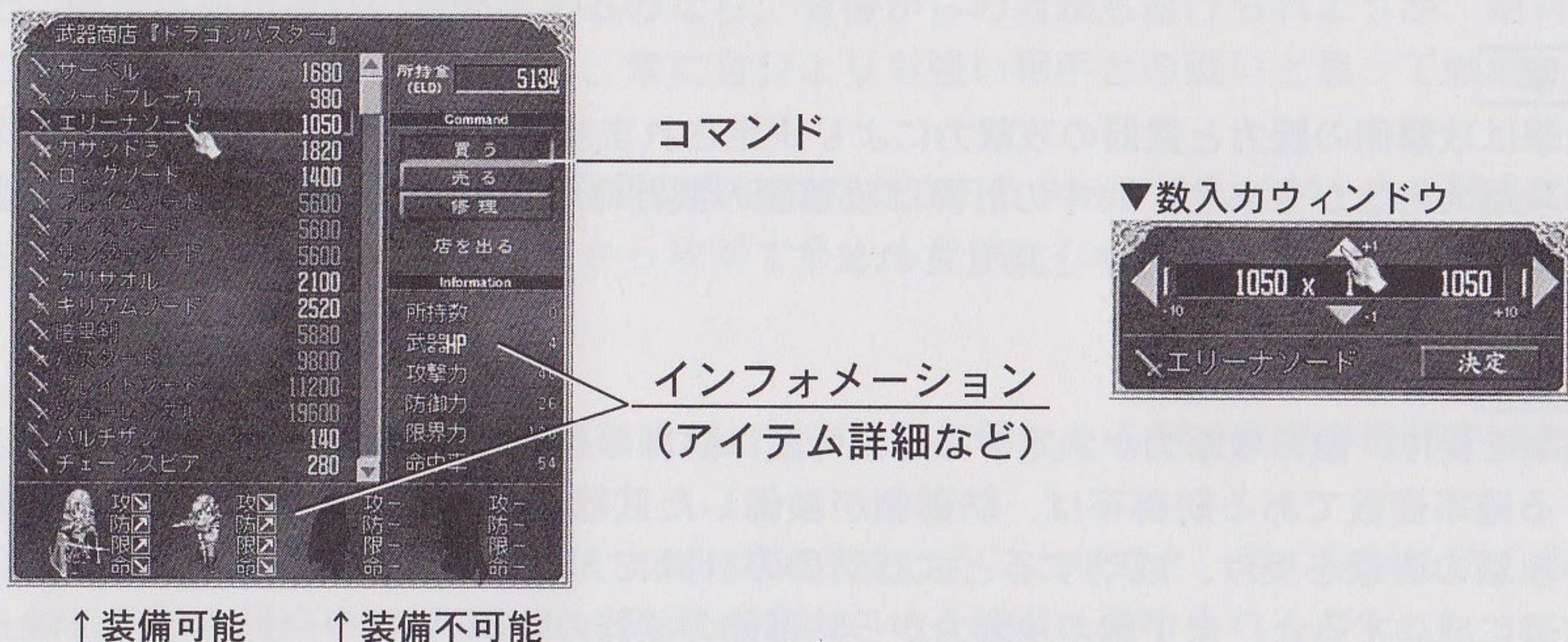
●これらの現象は、モンスターから攻撃を受ける場合にも当てはまります。

戦闘中の属性と状態

戦闘中に属性を付与する魔法をかけられたり、状態変更の魔法攻撃を受けた場合、キャラクターの横に魔法効果状態がアイコン表示されます。これによって、現在キャラクターがどの属性・状態であるのかを確認できます。
※戦闘が終了すると正常に戻ります。

	赤い球	：武器やモンスターが火炎の攻撃属性を持つ。
	青い球	：武器やモンスターが氷寒の攻撃属性を持つ。
	黄色い球	：武器やモンスターが雷撃の攻撃属性を持つ。
	黒い球	：武器やモンスターが暗黒の攻撃属性を持つ。
	水色の球	：武器やモンスターが神聖の攻撃属性を持つ。
SP↑	**SP⬆**	：ファーストの魔法でスピードアップ。ターンが早い。
SP↓	**SP⬇**	：スロウの魔法でスピードダウン。ターンが遅い。
AC↑	**AC⬆**	：ブレスアップの魔法で防御力が上昇。
AC↓	**AC⬇**	：カースの魔法で防御力が下降。
MR	**MR**	：マジックバリアの魔法で耐魔法が上昇。
SL	**SL**	：サイレンスの魔法で沈黙している。魔法が使えない。
CO	**CO**	：集中の技を使って素早さが上昇。
キャラが緑色		：ポイズンの魔法で毒を受けている。ターンごとにダメージ。
キャラが動作停止		：ストーンの魔法で石化している。

ショップ

　ショップではアイテムの売買や武器の修理ができます。店員をクリックして会話すると、ショップウィンドウが開きます。

アイテムの売買

①〈買う〉または〈売る〉を選んでクリックします。アイテム一覧が表示されます。
②売買したいアイテムをクリックして選択状態にします。インフォメーションにアイテムの用途や効果が表示されます。
※装備アイテムの場合は装備可能なキャラクターと攻撃力・防御力・限界力・命中率が現在装備と比較され表示されます。
③選択状態でもう一度クリックすると、「数入力ウィンドウ」が開きます。上下左右の黄色い▲をクリックして売買する数を入力し、〈決定〉をクリックします。
④確認ダイアログが表示されますので、〈はい〉・〈いいえ〉を選びクリックします。

武器の修理

　武器にはそれぞれ「武器HP」と呼ばれる耐久度があり、HPが0になると、その武器は破壊されて消滅します。破壊されないうちは、修理することが可能です。コマンドに「修理」がある店で修理できます。

①〈修理〉をクリックします。武器の一覧が表示されます。
②修理したい武器を選びクリックすると、確認ダイアログが表示されますので、〈はい〉・〈いいえ〉を選びクリックします。
※HPが減少していない武器は修理できません。
※装備している武器は修理できません。装備を解除（P.26参照）してから修理してください。

アイテムの種類

【装備アイテム】
キャラクターが装備して効果を発揮するもの。装備は「装備方法（P.26）」を参照してください。

【使用アイテム】
使用すると効果を発揮するもの。使用は「アイテムを使用する(P.24)」を参照してください。

「戦闘」豆知識

戦闘は基本的に攻撃と防御で構成され、その両方とも武器により多大な影響を受けます。攻撃と防御のメカニズムは次の通りです。

攻撃

攻撃は攻撃側の腕力と武器の攻撃力により決定されます。当然、両方とも数値が高ければ全体の攻撃力も上がります。命中の計算は攻撃側の武器命中率と関連があります。銃の場合は、銃の命中率に弾丸の攻撃力が上乗せされます。

防御

攻撃を受け、敵の攻撃力が決定すると、今度は防御の是非が決定されます。防御の是非を決定する確率変数である防御率は、防御側が装備した武器が持っています。防御に失敗すると敵の攻撃の直撃を受け、成功すると武器防御の計算に入ります。

防御に成功すると、まず敵の攻撃力から防御側の武器の防御力のパーセントを引いた分の攻撃力が防御側の武器に適用されます。この適用された攻撃力が防御側の武器の限界力より低い場合は敵の攻撃力は防御側に影響を与えません。すなわち、HPに変化はありません。

例えば、敵の攻撃力が1000で自分の武器の防御力が30なら、1000から30パーセントを引いた700が武器に当たります。もし、自分の武器の限界力が800ならノーダメージで済みます。

防御側の武器に適用された攻撃力が、その武器の限界力より上回ると、敵の攻撃力は自分の武器を突き抜けます。そうすると防御武器のHPが1減少し、防御武器に適用された攻撃力から防御武器の限界力を引いたダメージが防御側に与えられます。防御武器のHPが0になると武器は破壊されて消滅します。

剣の種類

剣は細剣、重剣、長剣、大剣の4種に分けられますが、そのうち細剣と重剣という種類が極めて重要です。細剣は強力な攻撃力の代わりに防御力が弱く壊れやすいので、レベルが低いうちに使うのは危険です。敵を倒しやすい分、自分のHPも早く消耗し維持費も高くつくからです。

重剣の場合は防御力が高く壊れにくい代わりに、攻撃力が低いという弱点があります。しかし、重剣を1本ぐらい持っていないと、細剣がすべて折れた時に戦闘を続けられない状況に陥る場合もあります。

【種類による剣の分類】
細剣：スチレット、レイピア、サーベルなど
重剣：グラディウス、ソードブレーカなど

先人たちの教え…

1つ、敵との距離と方向を常に念頭に置くこと。これは剣術のみならず、あらゆる戦闘方法に通じることだ。また、常に相手との距離を念頭において、相手に背後を見せないようにするのだ。相手が予想通りの攻撃をするのなら、背後からの攻撃も避けられようが、絶対というものはない。真の剣士は一戦一戦、常に自分よりも強い相手との戦いと思って戦闘に挑むものだ。

騎士道に則るのなら、敵の背後から襲う卑怯なマネはするべきではないが、生き残ることを優先させるのであれば、相手の背後から攻撃するのも見逃せない戦術のひとつといえるだろう。

2つ、敵の強点と弱点を知ることが重要だ。簡単そうに聞こえるが、実際の戦闘ではなかなか実践できるものではない。

敵の強点を知ることは、相手に合わせた防御方法をとることができ、敵の攻撃を防ぐ確率を高められる。敵の弱点を知ることは、攻撃を成功させる確率を高められるのだ。

代表的な例として、魔法使いは魔法に対する耐性が秀でており、一般的な魔法攻撃では倒しにくいが、剣や銃弾の前では無力だ。また、射手は銃を使うため射程距離が長く攻撃力も高いが、逆に防御力は魔法使いとさほど変わらず、魔法攻撃には極めて弱い。

他にも弱点は様々な形で表出するので、実戦を積み重ねながら、多くの研究をする必要があるだろう。

3つ、装備の交換についてだが、両手を除いて二つの補助装備を着用できることはすでに知っているだろう。戦闘中でも手に持った武器と補助装備は交換が可能だ。

普通は武器が破損した場合の『補助』用だがこれを利用すれば一人で戦うときも、大勢で戦う効果を出すことができるのだ。

普段は重剣と細剣を持ち歩き、敵が少数の場合や離れている場合は細剣を、敵に接近しなければならない状況になったら重剣に持ちかえて戦うのだ。

持ちかえた後でも移動と攻撃が可能なので、極めて有用な方法といえるだろう。特に細剣は、敵をある程度制圧した後の仕上げ用として使うとよいだろう。重剣を使うときは、剣による場合より魔法が効果的な場合もあることも忘れるな。

最後に、剣の究極的技術といえる必殺技だが、必殺技を適切に使用すれば、いくら強力な相手であろうと自分の敵ではないということが分かるだろう。

各種必殺技を使うには、それ相応の気力が必要だ。気力は魔法に必要な魔力と似たものだが、敵を倒すごとに少しずつ上昇し、攻撃力と防御力もそれに比例して上昇する。気力は必殺技を使うたびに減るわけではない。

ただ、気力が充満した状態では体が長く持たないので、一定時間が過ぎると自然に気力は消滅するだろう。必殺技のレベルによって気力の必要量に差があるので、実戦を通じて覚えるように。

アイテム一覧

★HP（耐久度）：限界力を超えたダメージが与えられると減少し、0になるとその武器は破壊され、なくなります。HPが0にならないうちは、修理が可能です(P.35)。HPはSTATUSのINFOMATIONに2／2というように表示され、左側（分子）が減少していきます。

★限界力　：HPを減らさずに耐えられる力。

武器（剣）	HP（耐久度）	攻撃力	防御力	限界力	命中率
ショートソード	4	7	30	90	70
グラディウス	3	10	40	300	20
盗賊の剣	4	11	20	70	66
キリアムソード	5	20	60	1000	10
ソードブレーカ	8	20	30	600	35
スモールソード	4	22	30	150	62
スチレット	3	30	15	80	80
アサルトソード	2	35	15	15	68
レイピア	3	40	20	50	60
エリーナソード	4	40	26	180	54
ロングソード	4	40	30	300	50
ミドルソード	8	40	60	1200	20
バスタード	5	45	65	2000	10
クリサオル	4	55	35	420	48
サーベル	3	60	20	100	60
シルバーソード	5	62	40	1000	40
暗黒剣	4	65	40	800	44
グラスソード	1	70	0	10	45
フレイムソード	4	70	40	1200	60
アイスソード	4	70	40	1200	60
サンダーソード	4	70	40	1200	60
エストック	3	80	20	200	70
グレイトソード	4	87	50	1200	37
カサンドラ	2	100	10	10	100
ジューレンタル	4	105	50	1400	40
クレイモア	5	120	50	2000	30
シルフィード	3	150	65	2000	50
グラム	2	160	10	200	100

武器（槍）	HP（耐久度）	攻撃力	防御力	限界力	命中率
鍛練槍	5	20	20	30	70
手槍	5	25	15	20	70
パルチザン	6	35	20	27	67
バトルフォーク	5	39	20	30	65
チェーンスピア	5	44	20	35	63
サンシミル	5	46	20	43	63
ウインドスピア	4	50	20	40	80
ジャベリン	5	50	20	50	60
ハープン	5	56	25	57	58
逆鱗槍	6	70	25	63	61
サンシミルII	5	73	25	83	56
ロングスピア	5	76	25	90	57
トライデント	6	80	25	91	63
ダイヤランス	8	80	30	200	56
パイク	4	85	25	40	57
ランス	6	85	25	93	60

武器（槍）	HP（耐久度）	攻撃力	防御力	限界力	命中率
ファランクス	6	92	30	100	57
ヒートスピア	6	95	30	97	57
ダークランス	6	100	40	580	50
グングニルの槍	7	100	50	1640	40
ホーリーランス	6	101	30	550	55
ケイボルグ	6	112	35	1000	53
顎槍	6	115	35	1100	50
竜戦士の槍	7	120	35	1150	51
ザビール	7	130	40	1750	55
ジグプリード	4	150	35	1200	52

武器（杖）	HP（耐久度）	攻撃力	防御力	限界力	命中率
マジックロッド	3	5	20	125	50
ロッド	3	10	10	50	50
ファイヤロッド	3	10	20	125	50
バンパイヤの杖	3	10	20	125	50
気力の杖	4	20	20	125	50
アイススタッフ	3	30	20	125	50
スタッフ	4	30	15	75	50
サンダーワンド	3	50	20	125	50
ワンド	4	50	20	100	50
ミスリルロッド	6	70	25	150	50

★銃と弾薬　：銃は弾薬がないと敵にダメージを与えることができません。

武器（銃）	HP（耐久度）	攻撃力	防御力	限界力	命中率
ピストル	4	—	10	100	10
ハンドキャノン	4	—	10	200	20
リボルバー	4	—	30	300	30
スナイパーガン	4	—	10	300	100
自動式拳銃	4	—	10	400	20
機関式拳銃	4	—	15	550	35
ライフル	5	—	20	500	40
海賊ピストル	5	—	25	500	35
自動式ライフル	5	—	20	600	50
自動小銃	5	—	30	1000	65
アストラ	5	—	25	1200	65
スライド式小銃	5	—	35	2000	90
突撃小銃	6	—	35	1500	60
マシンガン	6	—	30	2200	40
スペクターガン	6	—	60	3000	70

武器（弾薬）	HP（弾数）	攻撃力	防御力	限界力	命中率
5.7mm 通常弾	12	70	—	—	—
5.7mm 高速弾	12	80	—	—	—
5.7mm 焼夷弾	12	90	—	—	—
6.2mm 通常弾	12	110	—	—	—
6.2mm 高速弾	12	120	—	—	—
6.2mm 焼夷弾	12	130	—	—	—
火炎弾	12	150	—	—	—
雷撃弾	12	150	—	—	—
氷撃弾	12	150	—	—	—
7.0mm 通常弾	12	150	—	—	—
7.0mm 高速弾	12	160	—	—	—

武器（弾薬）	HP（弾数）	攻撃力	防御力	限界力	命中率
7.0mm 焼夷弾	12	170	−	−	−
7.2mm 貫通弾	12	190	−	−	−
7.8mm 貫通弾	12	200	−	−	−
8.5mm 貫通弾	12	210	−	−	−
金剛弾	12	220	−	−	−
ミスリル弾	12	250	−	−	−
10mm 火炎弾	1	300	−	−	−
10mm 雷撃弾	1	300	−	−	−
10mm 氷撃弾	1	300	−	−	−

防具／その他	装備効果
炎怒の指輪	火炎魔法を使用できるようになる
氷華の指輪	氷寒魔法を使用できるようになる
雷覇の指輪	雷撃魔法を使用できるようになる
力激の指輪	腕力＋10
風刃の指輪	素早さ＋10
叡智の指輪	賢さ＋10
豪腕の指輪	MAX HP（体力）＋500
双魔の指輪	賢さ＋10　耐魔法＋10
魔人の指輪	賢さ＋20　耐魔法＋10
防弾チョッキ	防御力＋10
精霊の守り	耐魔法＋20
風竜の守り	移動歩数＋1
天竜の守り	耐魔法＋10
女神の守り	賢さ＋15
地竜の守り	防御力＋10　耐魔法＋10
大地の守り	賢さ＋10　防御力＋10
炎の紋章	火炎魔法を使用できるようになる　賢さ＋7
氷の紋章	氷寒魔法を使用できるようになる　賢さ＋7
雷の紋章	雷撃魔法を使用できるようになる　賢さ＋7
蛮族の彫像	技の『気力』が使えるようになる
賢者の書	補助魔法が使えるようになる　賢さ＋12
タリスマン	技の『祈り』が使えるようになる
ホークアイ	技の『集中』が使えるようになる
騎士のマント	素早さ＋5
疾風の羽	移動歩数＋2
カオスストーン	賢さ、素早さ、腕力＋10
ダークオーブ	暗黒魔法を使用できるようになる
ライトオーブ	回復魔法を使用できるようになる
女神の衣	技の『祈り』と回復魔法が使用できるようになる
なめし皮の鎧	防御力＋5　素早さ－10　体力＋100
チェインメイル	防御力＋10　素早さ－20　体力＋300
スケールメイル	防御力＋15　素早さ－30　体力＋500
プレートメイル	防御力＋30　素早さ－50　体力＋1000
騎士の盾	防御力＋5
タワーシールド	防御力＋10
マジックガード	耐魔法＋30
灰色のマント	素早さ＋12　耐魔法＋12
刻の指輪	補助魔法を使用できるようになる
魔法の首飾り	補助魔法を使用できるようになる　賢さ＋15

薬	使用効果
ポーション	HP500回復
ハイポーション	HP2000回復
パーフェクション	HP全回復
解毒剤	毒状態を治療
鎮静剤	XPを少し下げる
活性剤	XPを50増加
属性中和剤	コーティング系魔法の効化を打ち消す
石化回復剤	石化状態の治療
気つけ薬	戦闘不能状態の仲間を復帰させる
マナの粉	MP100回復
マナの雫	MP500回復
マナの結晶	MP1000回復
エリクサー	HP・MP全回復
精霊の涙	MP全回復　XP最小値
万能鍵	閉まった扉や箱を開けてくれる
勇者の涙	HP800回復　XP25増加
天使の涙	HP・MP70％回復

必殺技一覧

★範囲:周囲の必殺技は、自分を中心として周囲にいる敵にダメージを与えます。前方になっているものは、自分が向いている方向に必殺技を繰り出します。

必殺技	範囲	効果
真空修羅印	前方	剣に気を宿らせて、空間に無数の真空の刃を発生させる
疾風馬影斬	周囲	俊敏な若馬の脚に見立てた4本の短剣を高速で放つ
閃光斬り	周囲	自分に密接している周囲の敵全員を一瞬のうちに斬る
落陽斬り	前方	太陽の力を剣に宿す、大ダメージの袈裟懸け居合い斬り
刃幕剣	前方	敵の波動を読み、刃自らが意思を持ったかのように攻撃を行う
地脈天覇斬	周囲	剣を大地に刺すことで地脈を覚醒させ、地震を起こす
風舞旋斬	前方	風に舞う凧のように舞いながら、敵に対して連続攻撃を行う
三日月斬り	前方	精神を集中することによって、気を三日月の刃に固定して、敵に向けて放つ
旋風の舞い	周囲	槍を大きく回転させ、四方の敵に対し、同時に攻撃を仕掛ける
千人突き	前方	高速の連続突き攻撃
援護射撃	周囲	味方の交戦時、支援射撃で援護行動をとる
アシュラ破天舞	周囲	剣に封印されているアシュラを解き放ち、敵全体にダメージを与える破天舞を発動

魔法一覧

火炎魔法	効果
ファイア	有効エリア内の敵1体に対して、火球を飛ばしてダメージを与える
ファイアコーティング	有効エリア内で指定した敵味方1体に対して、所持する武器に火の属性を付加
ファイア・ボム	有効エリア内で指定した敵味方全てに対して、広範囲に火球を爆発させる
ファイア・ブラスト	有効エリア内の任意の敵1体に対して、火炎を発生させる
ファイア・フィールド	有効エリア内の全ての敵に対して、広範囲に火炎爆風を発生させる
ファイア・エレメント	自分を中心とした有効エリア内の敵に対して、近距離の敵に対し炎を発生させる
フレイム・ブレス	自分から一方向の有効エリア内の敵に対して、前方に向かって火炎を放射する
ヘル・ファイア	自分を中心に中規模の有効エリアに対して、炎の壁を発生させる

氷寒魔法	効果
ヘイル	有効エリア内の敵1体に対して、氷礫を飛ばしてダメージを与える
アイスコーティング	有効エリア内で指定した敵味方1体に対して、所持する武器に氷の属性を付加
アイス・フォグ	有効エリア内で指定した敵味方全てに対して、広範囲に氷礫を爆発させる
ダイヤモンドダスト	有効エリア内の任意の敵1体に対して、敵の体内の空気を氷の結晶に変換する
フリーズン・エアー	有効エリア内の全ての敵に対して、広範囲の空気を氷の結晶に変換する
アイス・エレメント	自分を中心とした有効エリア内の敵に対して、近距離の敵に対し冷気を発生させる
アイス・ブレス	自分から一方向の有効エリア内の敵に対して、前方に向かって冷気を放射する
ブリザード・ストーム	自分中心に中規模の有効エリアの敵に対して、氷の壁を発生させる

雷撃魔法	効果
ライトニング・ボルト	有効エリア内の敵1体に対して、プラズマを飛ばしてダメージを与える
サンダーコーティング	有効エリア内で指定した敵味方1体に対して、所持する武器に雷の属性を付加
エナジー・ボム	有効エリア内で指定した敵味方全てに対して、広範囲にプラズマ地帯を発生させる
エナジー・ボルト	有効エリア内の任意の敵1体に対して、雷を発生させて敵1体にダメージ
エナジー・フィールド	有効エリア内の全ての敵に対して、局地的プラズマ地帯を発生させる
サンダー・エレメント	自分を中心とした有効エリア内の敵に対して、近距離の敵に対し雷を発生させる
サンダー・ウェーブ	自分から一方向の有効エリア内の敵に対して、前方に向かってプラズマを放射する
サンダー・ストーム	自分中心に中規模の有効エリアの敵に対して、プラズマの壁を発生させる

暗黒魔法	効果
デス・キル	有効エリア内の敵1体に対して、自分のHPを消費してダメージを与える
ダークコーティング	有効エリア内で指定した敵味方1体に対して、所持する武器に暗黒の属性を付加
ポイズン	有効エリア内の敵に対して、空間に毒性の霧を発生させる
ダークゾーン	有効エリア内の任意の敵1体に対して、空間を圧縮してダメージを与える
ブラックホール	有効エリア内の任意の敵1体に対して、戦闘エリア外へ強制転送して追放
メルトアイテム	有効エリア内の敵1体に対して、任意の敵が所持している武器を破壊する

神聖魔法	効果
ヒール	有効エリア内の味方1体に対して、HPを小程度回復させる
ワイドヒール	有効エリア内の味方全てに対して、HPを回復させる
キュアー	有効エリア内で指定した敵味方1体に対して、石化・沈黙・毒などの異常を回復
リカバリー	有効エリア内の味方1体に対して、現在レベルの最大値までHPを回復する
ヒールウィンド	画面内の全ての味方に対して、キャラクタのHPを回復
リバイバル	有効エリア内の味方1体に対して、戦闘不能の状態を回復する

補助魔法	効果
タイムスロウ	有効エリア内で指定した敵味方全てに対して、待ち時間を延ばし、ターンの戻りを遅める
ファースト	有効エリア内で指定した敵味方全てに対して、待ち時間を早め、ターンの戻りを早める
サイレンス	有効エリア内で指定した敵味方1体に対して、任意のキャラの魔法詠唱を一定時間無効化
ブレスアップ	有効エリア内で指定した敵味方1体に対して、防御力及び魔法防御力を上昇
カース	有効エリア内で指定した敵味方1体に対して、防御力及び、魔法防御力を下げる
ストーン	有効エリア内で指定した敵味方1体に対して、全ての行動を一定時間停止させる
マジックバリアー	有効エリア内で指定した敵味方1体に対して、魔法防御力を一定時間、最大値に維持する

第3章
トラブルシューティング

CHAPTER 3 : Trouble Shooting

■DirectXについて

DirectXについて

DirectXとは、Windows98/95の機能を拡張するプログラム（API）です。

画像処理用のDirect Draw、音声を扱うDirect Sound、3次元画像を扱うDirect 3D、そしてネットワーク機能を扱うDirect PlayなどをひとまとめにしたものがDirectXです。

システムに深く関わるプログラムであるため、インストールにも注意が必要になります。特に機種や周辺機器のドライバによっては特定のDirectXのバージョンに対応していなかったり、最新のDirectXがインストールされている機種に古いバージョンのDirectXを重ねてインストールすると、パソコンの動作にトラブルが生じる場合がありますのでご注意ください。

また、製品によってはDirectXに対応した最新ドライバを別途用意する必要があります。詳しくはお使いのパソコン及び周辺機器の製造元かMicrosoft社にお問い合わせいただくか、雑誌の付録CD-ROMやインターネット、パソコン通信などから最新ドライバを入手してください。

「西風」付属のDirectX5のインストールは、Microsoft社製のセットアッププログラムによって行なわれます。このセットアッププログラムは、お使いの機器のデバイスドライバがDirectXに対応しているかをチェックし、対応していない場合はDirectXに置き換えるかどうかを確認します。DirectX5をインストールしたことによってシステムが不安定になったり、Windows98/95が起動しなくなった場合は、お使いのパソコン及び周辺機器の製造元かMicrosoft社にご相談ください。

DirectX5のインストール

①「DISC-1」をCD-ROMドライブにセットします。

※オートプレイ機能を“ON”にしている場合はセット後しばらくすると、自動的に起動メニューが表示されますので**〈Exit〉**をクリックして終了してください。

②アプリケーションを全て終了してください。

③［マイコンピュータ］を開き、セットしたCD-ROMドライブ（“Zep_cd1”）を右クリックし［開く］を選択します。

④**“Dxinst.exe”**をダブルクリックします。Microsoft社製のセットアッププログラムによってインストールが開始されます。メッセージが表示されましたら内容をよく読んで、指示に従ってインストールしてください。

ゲームが開始できない

ゲーム開始時に画面が切りかわった瞬間にゲーム自体が終了し、Windows98/95の画面に戻ってしまう。

ムービー再生に必要なIndeo Video 4及びDirectX Media 5.1がインストールされていないか、同ドライバに異常がある場合にこのような状態になる可能性があります。

P.19とP.20の方法に従ってIndeo Video 4とDirectX Media 5.1をインストールしてください。

上記の原因以外にもハードウェア関連の不具合の可能性がありますので、ビデオボード・サウンドボードには、パソコン及びボードなどの製造元の最新ドライバをお使いください。

パソコンが起動しない／画面に何も表示されない

DirectX5のインストール後、画面が真っ黒になったまま停止してしまうなどの症状が生じた場合は、いったんパソコン本体の電源を切り、30秒ほど経過した後、起動し直してください。

以上の操作を行っても症状が改善されない場合はセーフモードで修復できる場合もあります。ただし、セーフモードでの操作を誤ると、他の機能にも影響をおよぼす可能性があり危険です。よくわからないときは、わからないまま操作を続けず、パソコン及びボードなどの製造元や詳しい方にご相談になってから行ってください。

セーフモードでの起動方法

①パソコンの電源を入れ、“Starting Windows98/95…”または“Windows98/95を起動しています”と表示されているときに F8 キーを押します。Windows98/95起動メニューが表示されます。
②メニューの［Safe mode］を選択します。
③画面の指示にしたがってキーボードの種類などを答えるとセーフモードで起動します。
④起動したら、次項「ディスプレイアダプタの確認と変更方法」を参照して正しいディスプレイドライバを選択します。選択が終了したらパソコンを再起動します。

ゲームの動作が異常に遅くなる

パソコンによってはゲームの動作が異常に遅くなる症状がでるものがあります。その場合はDirectX MediaをOFFモードにしてプレイしてください。
※OFFモードではイベントムービーのBGMと、ムービーを使用している魔法の効果音は鳴らなくなります。ご了承ください。

DirectX MediaをOFFモードにする方法

①「西風」を終了しWindowsに戻ります。アプリケーションが全て終了しているか確認してください。
②「DISC-1」をCD-ROMドライブにセットします。
※オートプレイ機能を“ON”にしている場合はセット後しばらくすると、自動的に起動メニューが表示されますので **〈Exit〉** をクリックして終了してください。
③［マイコンピュータ］を開き、セットしたCD-ROMドライブ（“Zep_cd1”）を右クリックし［開く］を選択します。
④“Tool”フォルダを右クリックし［開く］を選択します。
⑤ **“Mediaoff.exe”** をダブルクリックします。これでOFFモードになります。
⑥ゲームを開始してください。

※この症状は富士通社製FMV-BIBLOシリーズの一部で確認しています。
※DirectX MediaをONモードに戻すには⑤で **“Mediaon.exe”** をダブルクリックします。

画面の表示がおかしい

●DirectX5のインストールによって、ディスプレイドライバが正しく選択されていない可能性があります。以下の「ディスプレイアダプタの確認と変更方法」を参照し、お使いのボードにあったディスプレイドライバを選択し直してください(NEC製PC-9821シリーズにビデオボードを拡張している場合、DirectX5のインストール時に、本体内蔵のディスプレイドライバが自動的に選択される場合があります)。

また、お使いのパソコンにインストールされているDirectXのバージョンにビデオボードのドライバが対応していない可能性もありますので、お使いのパソコン及びビデオボードの製造元にご相談ください。

ディスプレイアダプタの確認と変更方法

①コントロールパネルを開き、[画面] を開きます。
② [ディスプレイの詳細] のタブ、**〈ディスプレイの変更〉**ボタンあるいは**〈詳細プロパティ〉**ボタンをクリックします。
③ [アダプタの種類] あるいは [アダプタとドライバの情報] で、選択されているドライバを確認します。正しく選択されていない場合は、以下の手順で変更します。
④**〈変更〉**ボタンをクリックし、[デバイスの選択] ダイアログを表示させます。
⑤[すべてのデバイスを表示]スイッチをクリックします。"製造元"を選択すると、"モデル"にボード名一覧が表示されます。
⑥一覧からお使いのディスプレイアダプタ(ビデオボード)を選択します。一致するものがない場合はパソコン及びボードなどの製造元にお問い合わせください。

●ディスプレイドライバのバージョンが古いと、画面の表示がおかしくなる場合があります。ビデオボード製造元の最新ドライバを別途入手しアップデートしてください。

※この症状はVoodoo Bansee搭載ボードで確認されました。

効果音がならない、BGMが正常に再生されない

音量がおかしい

タスクバーのスピーカーアイコンをダブルクリックします。全体の音量は[音量コントロール] あるいは [再生ボリューム] の音量を調節します。
※ [WAVE] の音量は (P.27) SYSTEMウィンドウのSound Volumeで調節できます。

タスクバーにスピーカーアイコンを表示するには、コントロールパネルを開き、[マルチメディア]の[オーディオ]タブにある[音量の調節をタスクバーに表示する]をチェックします。

BGMが演奏されない

WAVEが正常に再生できるように、サウンドボードやドライバを設定し直してください。

マニュアルに従っても正常に動作しない

本マニュアルの記載に従って操作しても正常に動作しない場合、もう一度以下をお確かめください。

1. 本マニュアルP.18の「動作環境」を満たしているか、また、電源、接続、設定が正しく行われているか再度ご確認ください。
2. お使いのパソコン及びボードなどが、Windows98/95日本語版及びDirectX5以降に対応しているか製造元にご確認ください。
3. 「西風」添付のDirectX5をインストールすることによって、ディスプレイドライバやサウンドドライバが正しく選択されていない場合があります。再度各ドライバが正しく選択、設定されているかご確認ください。ドライバの選択や設定、DirectX5に対応した最新ドライバの入手やセットアップの方法はパソコン及びボードなどの製造元にお問い合わせください。
4. 本マニュアルP.20の「西風」の削除で、「西風」を削除し、再度インストールし直してプレイしてください。

※再インストールする前にスキャンディスク及びデフラグ（最適化）を実行すると改善される場合があります。スキャンディスク及びデフラグの方法はWindows98/95のマニュアルをご覧ください。

5. 「西風」はCPUパワーを多量に消費します。無理にクロックアップされているマシンでは熱暴走の可能性があるため、無理なクロックアップは控え元に戻してください。
6. ムービー、BGM、効果音を“OFF”にしてプレイしてみてください。
   方法は、「西風」をインストールしたフォルダ内の“Zep_win.exe”に“/SAFE”オプションをつけて実行します。

①[スタートメニュー]-[ファイル名を指定して実行]を選択し、〈参照〉をクリックして、「西風」をインストールしたフォルダ内の“Zep_win.exe”を選択します。
②Zep_win.exeの後に半角スペースを1つ入れ、/SAFEを入力し〈OK〉をクリックします。

7. Windows98/95の設定を初期状態に戻し、CPUアクセラレータボード、増設しているボードなどを外し、パソコンをできるだけ購入時の状態にしたうえで、「西風」をインストールし直してプレイしてみてください。

ゲームの内容やヒントなどのご質問は、お電話では受け付けておりません。どうしてもヒントが欲しい方は、往復ハガキ1枚につき質問を1つ書いて“日本ファルコムヒント係”までお送りください。またはインターネット“ファルコムホームページ”のQ&Aコーナーをご覧ください。

http://www.falcom.co.jp/
http://www.falcom.com/

日本ファルコム株式会社

〒190-0012　東京都立川市曙町1-14-13
TEL:　042-527-6501
月曜～金曜日（祝日除く）午前9:00～午後5:30 受付
FAX:　042-528-2714
E-mail:　nihon@falcom.com

The Rhapsody of Zephyr

西風のラプソディ

西風の狂詩曲
ラプソディ
The Rhapsody of Zephyr